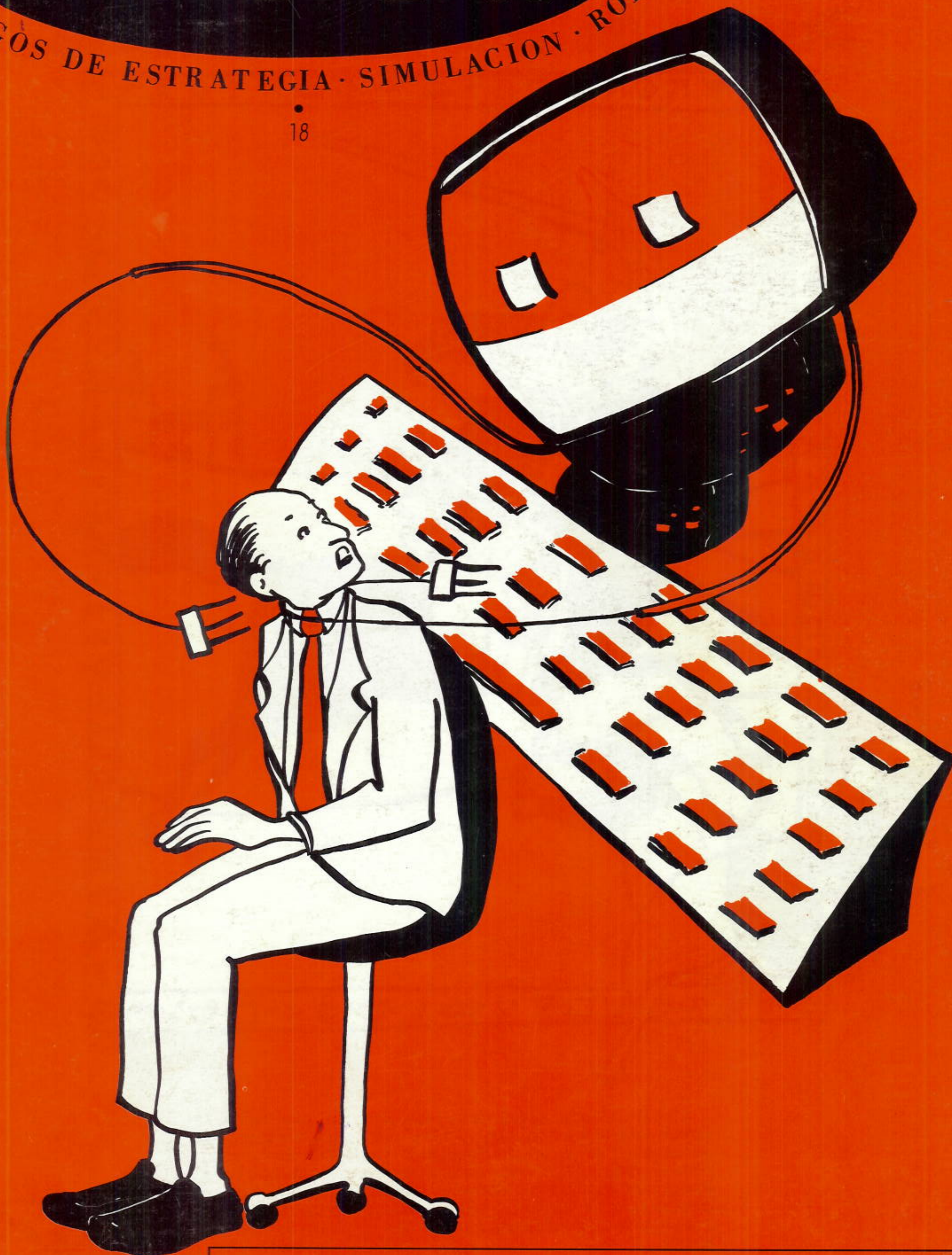
LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

18

Reglas Civilización avanzado pág. 26



BIMESTRAL ■ 300 Ptas.

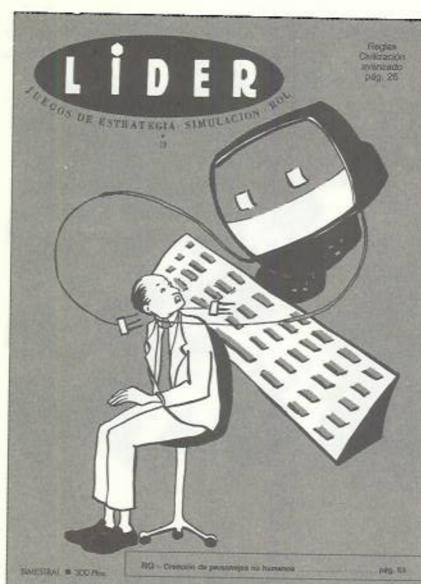
RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



Sumario



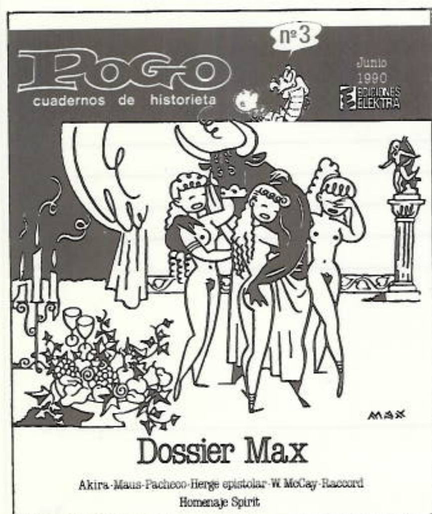
Equipo Promotor:
LIDER ediciones
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Responsable Delegación Madrid:
Pepe
Equipo Redactores:
Susana Hortelano, Javier Cava, Xavier Bacigalupe.
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada:
Isabel Gomis
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández.
Colaboradores:
Montse Montaner, Armando Antoñano, Jesús Mª Cortés, Xavier Cañellas, Manuel Martínez, Pedro Olarte, Tomás Olarte, Arnal Ballester, Xesca Guasp.
Edita:
Joc Internacional, S.A.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3º 2ª
Tel. (93) 257 73 34
08037 Barcelona
Composición y maquetación:
Libertype, S.L.
c/ Casanova, 55-57,6º
Tel.: 323 38 67
08011 Barcelona
Publicidad:
Montserrat Vilà Planas
Suscripciones:
Paquita Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
C/. Recared, 2. Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
6.500 ejemplares
Nº Suscriptores:
932

Líder 18
Agosto / Setiembre 1990

Modelplástica 90 en Valladolid

Finalizó la XIV muestra nacional de modelismo patrocinada por la Asociación Española de Modelismo Estética –AEME–, con la ardua labor de Plásticos Santos y su promotor José Ramón. Del 16 al 20 de abril, esta muestra cuenta con LIDER en el sector de revistas especializadas, y con premios de figuras "Ral Partha" y "Metal Magic" en maquetas de fantasía, premios que son bien apreciados por los aficionados, que además les han gustado las figuras históricas antiguas de 15 mm de Metal Magic.





Salón del cómic

En las Atarazanas de Barcelona encontramos los juegos de rol –¿falta decir cuáles?– en el stand de Ed. Elektra, junto a un interesante fanzine, Pogo, que podéis encontrar en c/ Pozas, 2, 28004 Madrid, t: 521.39.75. También encontramos el stand de Arte 9, aunque no había traído los juegos de rol, porque pensaba que los había en las tiendas de comics de Barcelona, y en este caso sólo lo hizo Hobby Art.

El salón más parecía un mercado al estar separado de las conferencias y exposiciones de la Casa de la Caritat. En el salón se notó a faltar la promoción del aficionado y la integración o la oportunidad para los artistas jóvenes o desconocidos. Para los que fuisteis, deciros que en el mismo lugar se desarrollarán las próximas Jornadas de Juegos 90, los días 1, 2, 3 y 4 de noviembre.

I Campeonato de Juegos de Rol en Getxo

Animado por Juan Carlos de Hobbies Guinea, un mago de las figuras de plomo. Los aficionados van a disfrutar con estos encuentros, que siguen a los de Bilbao (ver LIDER 17). En la citada tienda se han decidido por el rol hace unos meses y están que arden. Van a por todas o más bien "a por todos". El cartel es suficientemente esclarecedor sobre los juegos y cuentan con todos los clubs de Bilbao.

El fax que nos remiten: "Dado el cariz que van tomando las cosas y en previsión de un bombazo fuertísimo en esta localidad por lo que vemos hasta ahora "virgen" en lo tocante a juegos de rol y estrategia, pero con una clientela que podemos ver crecer día a día, interesándose enormemente en el tema...".





IV Cap de setmana de Sturmtruppen en Barcelona

Los pasados 12 y 13 de mayo se celebró el IV Cap de Setmana Sturmtruppen.

Se celebraron partidas de "El Señor de los Anillos", también una partida-demostración de "FOKKER" a cargo del club Almogávares. Así mismo se celebraron partidas de "Western", juego de rol ambientado en el Oeste americano, diseñado por Javier Seco, miembro de Strumtruppen.

Como colofón al Cap de Setmana, se realizó un torneo de STAR WARS bastante animado y con gran participación de gente muy joven. Para cerrar se realizó la entrega de premios cedidos por LIDER, Play Rol y Joc Internacional.

EL JOC DEL MIL·LENARI

Juego del Milenario

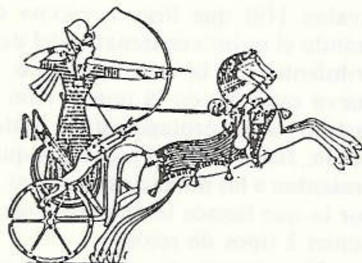
Para celebrar el final de la primera fase del "Joc del Mil.lenari", se pensó en reunir a la mayor parte de partici-

pantes en un acto conmemorativo en el Instituto Fort Pius. Las llamadas fuerzas vivas (entiéndase como entidades públicas y organismos parecidos) se dieron cita para felicitar a los concursantes. Joc Internacional estuvo presente como colaborador y, además, patrocinando un pequeño juego en el exterior.

La asistencia fue masiva por parte de los jugadores que desbordaron las más óptimas de las previsiones de LudoCentre.

France Sud Open

Desde el año 1983 se organiza este torneo de juegos de guerra y rol en Toulon. Llaman a participar a los aficionados de España, que aprovechan para sus vacaciones. Se desarrollará los días 20, 21 y 22 de julio en Fort Faron de Toulon. Para las inscripciones, Juan Miguel García López –Le Manillon, 5 rue Pierre Corneille, 83000 Toulon, Francia, t: 94.62.14.45, o también B.I.J., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne sur Mer, t: 94.06.07.80. Indican que "seguro que es muy tarde hacerlo saber ahora, sin embargo, si algunos lectores de "LIDER" quieren juntarse con nosotros, serán bienvenidos".



COMMUNIKADO 18

Este número contiene un interesante dossier sobre "Paranoia", el juego preferido por todo master que se precie de serlo (¿dónde, si no, puede uno machacar impunemente a todos los PJs, argumentando que "el juego es así"?). Todos aquellos que se muestren poco favorables con el juego, serán denunciados al Ordenador, liquidados y licuados, sirviendo de ponche en el brindis de la cena de la Afición de las próximas JESYR. Aquellos a los que les guste también serán denunciados, por intentar difundir una práctica que –en ciertos casos– lleva a descuidar nuestros sacrosantos deberes para con el Ordenador; sus cabezas serán rebanadas y en sus limpios cráneos se servirá el ponche para el brindis arriba mencionado. Y no piensen salvarse los que se acojan al "no sabe/no contesta". El Ordenador no tolera la indefinición, primer síntoma del descontento que luego lleva a la rebelión. Los indecisos deberán beber todo el ponche que sobre tras el brindis de la cena de la Afición (nadie sobrevive a eso). "Comunidad" lúdica, estáis avisados, Paranoia está aquí y ha venido para quedarse.

Dejando aparte paranoias, tampoco está de más civilizarse un poco. Publicamos en castellano las reglas de extensión del mejor juego de tablero de todos los tiempos: "Civilización". ¿Qué mejor para este largo y cálido verano que asentarse en la cuenca mediterránea, hundiendo los barcos del cretense, pasándole pestes al tracio e invadiendo cada doscientos años la cuenca del Nilo para dejar todas las pirámides boca abajo? Aquellos que no gusten de "Civilización", por favor, presentarse delante del Ordenador, ¡ya! para una pequeña charla didáctica y posterior depuración. Juegos aparte, unos cuantos buenos deseos para estas vacaciones: que no os golpee en la cabeza ninguna tabla de "windsurf"; que las chicas que admiráis en las playas os sonrían en las discotecas; que en las susodichas discotecas no os sirvan alcohol metílico; que os pongáis morenos protegidos por el ozono, y que recordéis que después del verano volveremos a encontrarnos.

Estivalmente vuestra
La Redacción

Nota del Ordenador: La Redacción ha sido transformada en cubitos de hielo sintético para el ponche, al haberse detectado cierto tono poco respetuoso para con el orden establecido. Fin de la comunicación.

Rol en el "Eixample" de Barcelona

En Barcelona los ludómanos están de suerte. ¡Todo un mes! Ya puedes participar, los de otras ciudades a apretar a sus ludotecas y ayuntamientos. Con el alusivo nombre de "Los veranos del Eixample" –joc de rol– ¿Quién se resiste?, se lanza una iniciativa de "rol en vivo CYBERHUNTER". Del 2 al 30 de julio. De lunes a viernes. De 18 a 21 horas.

En Casa Elizalbe, c/ Valencia, 302 y en Annex de Golferichs, Gran Vía, 491.



V JESYR 90

¡Por fin sonó el pistoletazo para el comienzo de la preparación del V JESYR 90!

Con una apretada agenda en noviembre los días 1 al 4 se espera la participación de 10.000 personas –tú incluido– a todos los niveles. La condensación de varios estamentos lúdicos (ajedrez, miniaturismo, tiendas, clubs, rol, simulación) conllevará seguramente a un aglutinamiento de programas que, aunque con una descompensación de espacio algo peligrosa –ya que wargame con figuras y el miniaturismo absorverán una gran parte a causa de sus grandes batallas–, harán las delicias de todos.

También, desde LIDER, observamos el tema de la propaganda previa como punto básico y vital para la completa difusión de nuestro querido y magno acontecimiento. ¡En toda conversación con amigos (y enemigos) o conocidos, debemos decir el mes, los días y el lugar!

Atención especial para todos aquellos noveles que han decidido aventurarse en nuestro querido hobby. Debemos recibirlos con los brazos abiertos y seguir una "glasnost" y política aperturista de modo que TODOS jueguen a lo que sea.

Os hago un llamamiento a todos los clubs, asociaciones y grupo de aficionados para que mandes como mínimo un representante para que vea, escuche y sobre todo juegue con lo último en el juego de rol (como mínimo). V JESYR debe ser el punto de encuentro de toda la afición por pequeño que sea tu grupo; envía un representante no te arrepentirás ya que LIDER tiene intención de cambiar impresiones con todos los representantes de revistas y fanzines que acudan a las jornadas.

A todos, los clubs proponemos que orientéis vuestras actividades a mostrar más que a deslumbrar a los nuevos aficionados, dejad las batallitas de estar por casa en casa, ya veréis como las nuevas generaciones marcharán contentas e informadas y predispuestas a crear nuevos clubs o entrar a formar parte de los ya creados.

Os podemos adelantar que como campeonato oficial de Rol hay un 90% de posibilidades de que sea STAR WARS, no en vano la dirección técnica busca masters del juego por todas partes.

En cuanto a los no oficiales, os diremos que habrán los siguientes: El Señor de los Anillos (Sturmtruppen), La Llamada de Cthulhu (Tarantela) y RuneQuest (Fumbler Dwarf).

Prometiendo que en el siguiente módulo del emocionante juego "JESYR" habrá más pistas para descubrir su desenlace final.–J.G.



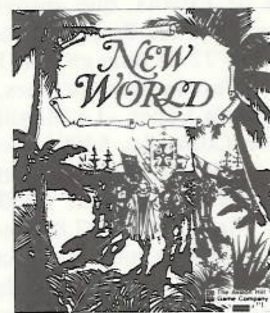
Battletech

Anunciando su publicación para final de junio, Diseños Orbitales ofrece este juego de guerra de ciencia ficción que tiene posteriormente derivaciones en un juego de rol. La fórmula escogida es esta vez de importar una parte de los componentes, tablero, personajes, y producir el resto en España.

Con LIDER en la imprenta, recogemos el propósito de que esté en toda España, para lo cual se reparte un ejemplar gratuito para la tienda que lo ponga en su escaparate. Importante para el jugador que haya conseguido comprarlo el día 30 de junio, al que se le regalará como promoción el primer módulo de aventuras.

Diseños Orbitales

Anuncia la aparición de *El Mercenario* para *Traveller*, para finales de julio. Otros módulos anuncian para después del verano.

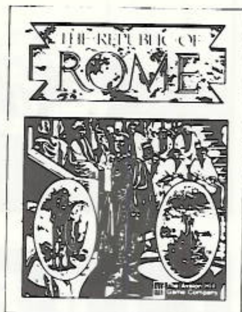


New World

Nuevo "CONQUISTADOR" de Avalon Hill que llega a escena celebrando el quinto centenario del descubrimiento. En la caja, como no, una nueva estampa en la que el león y el castillo son protagonistas junto a Colón. Juego de 2 a 6 jugadores que representan a las potencias europeas, que por lo que hemos leído parece ser que tienen 2 tipos de retos:

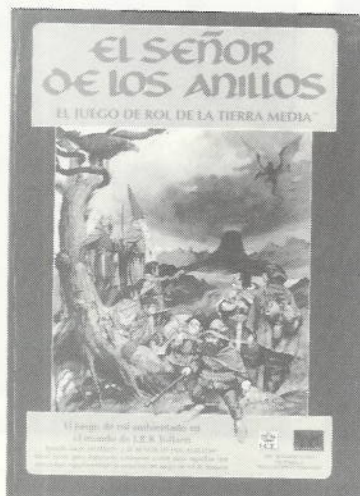
El primero es el de comenzar

desde 0 e ir descubriendo y conquistando territorios, y el segundo (otra versión del juego) es el de explotar y colonizar territorios repartidos de antemano así como llevar el producto a la metrópoli.



Republic of Rome

Juego diplomático de 3 a 5 jugadores en los que cada uno representa una facción influye sobre Senadores que tienen que ascender al Consulado de Roma –y todo el poder–, naturalmente cada facción se opone a las otras pero también equilibrando las posibles alianzas que puedan ayudarles. El juego transcurre durante 250 años de la República romana desde la tremenda lucha contra Cartago hasta el asesinato de Julio César. Todo esto en 4 horas o más.



El Señor de los Anillos

Los diez mil ejemplares ya son una realidad en nueve meses. Recibimos cartas de jóvenes de hasta 12 años que juegan con pasión, con todas las tablas o parte de ellas y confiesan combinarlo con RQ. Estos recién iniciados imploran y exijen aventuras y ayudas de juego. Con su plateada cubierta y ocho páginas de planos en color, *Lorien* ha resultado irresistible.

La ruinas de los Dunlendinos y *Los piratas de Pelargir*, facilitarán las aventuras para los nuevos Directores de Juego.

V JESYR 1990
Organizadas por LudoCentre
días 1, 2, 3 y 4 de noviembre 1990
Atarazanas de Barcelona

II PREMIO JOC INTERNACIONAL DE CREACION DE MODULOS

para los juegos

RuneQuest
La llamada de Cthulhu
Stormdringer

premios

1º premio	**50.000 Pts.**	**por Joc Internacional**
2º premio	**1 juego**	**por Central de Jocs**
3º premio	**1 juego**	**por Ludómanos**
A cada uno de los premiados		**1 suscripción anual a LIDER**

Bases

Los originales se entregarán acompañados de diskette en procesador compatible PC.

Extensión entre 80.000 caracteres y un máximo de 130.000 caracteres (aparte mapas e ilustraciones). Cualquier dificultad referente al procesador de textos, contactar con Ludómanos o Central de Jocs.

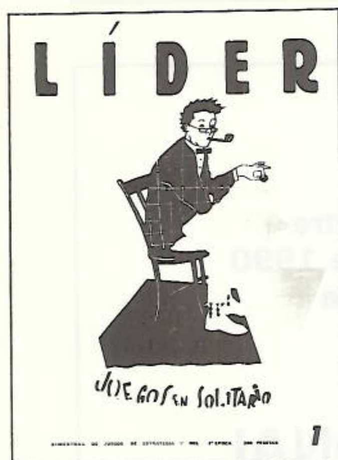
Plazo de entrega el 15 de octubre de 1990.

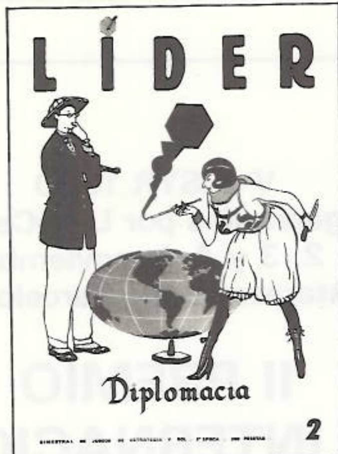
No se devolverán los originales. La propiedad de los módulos será de los patrocinadores.

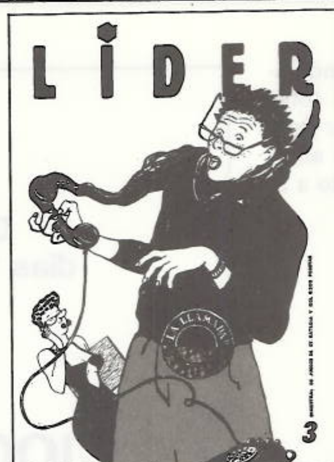
Los primeros premios se destinarán como módulos oficiales (con autorización de Chaosium i AH) o a LIDER.

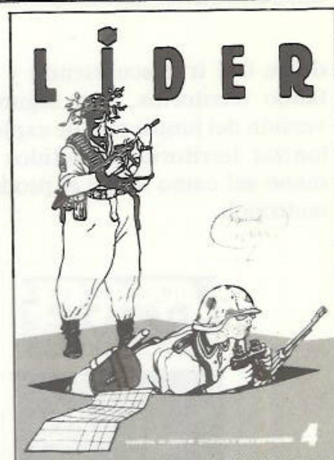
Los originales se enviarán certificados a LIDER, c/Mallorca, 339, 3º-2ª - 08037 Barcelona.

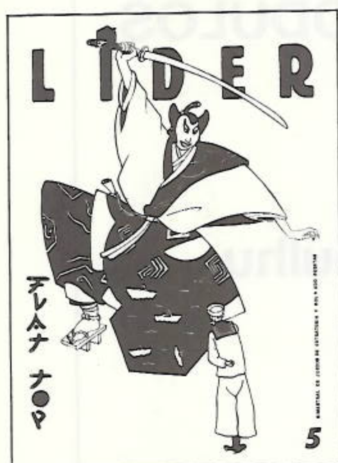
El jurado estará compuesto por un miembro de LudoCentre, el traductor de la respectiva versión del juego y un redactor de LIDER.
El fallo se dará a conocer en la V JESYR.

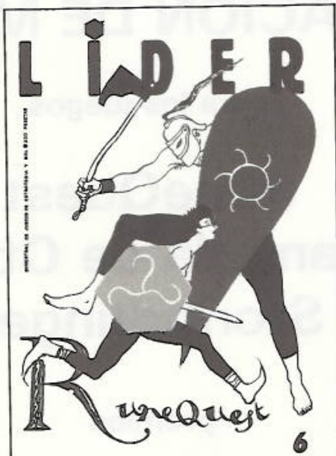

LÍDER
JUEGOS EN SOLITARIO
1

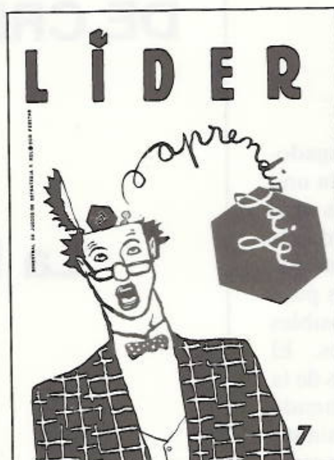

LÍDER
Diplomacia
2

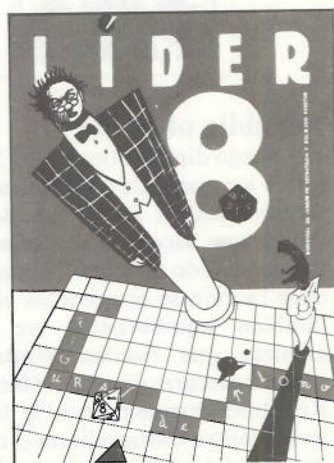

LÍDER
LA LLAMADA
3


LÍDER
4


LÍDER
5


LÍDER
RuneQuest
6

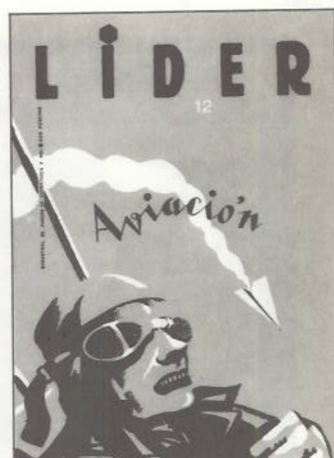

LÍDER
aprendizaje
7

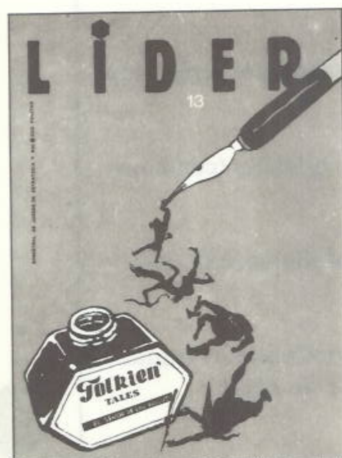

LÍDER
8

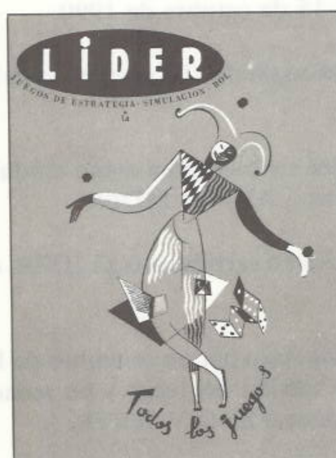

LÍDER
9
FRENTE DEL ESTE


10
Frente del Este
(II)

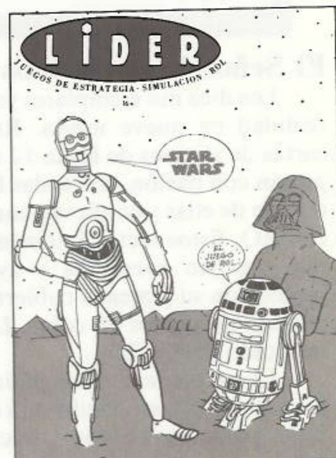

LÍDER
11
Napoleónicos


LÍDER
12
Aviación


LÍDER
13
Tolkien
TALES


LÍDER
JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL
Todos los juegos


LÍDER
15
JUEGOS
DEPORTIVOS


LÍDER
JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL
STAR WARS
EL JUEGO DE ROL

EL TÍO TRASCO PRESENTS:
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

HOY: HEROES Y VILLANOS

SUPONGAMOS QUE UNOS AMIGOS SE REUNEN PARA JUGAR A ROL.

"OS ENCONTRAIS CARA A CARA CON UN GRUPO DE ENEMIGOS"

"QUE DIVER"

"¡UN EXITO DE PARTIDA!"

"¡HOY SI QUE LO ESTAMOS HACIENDO BIEN!!"



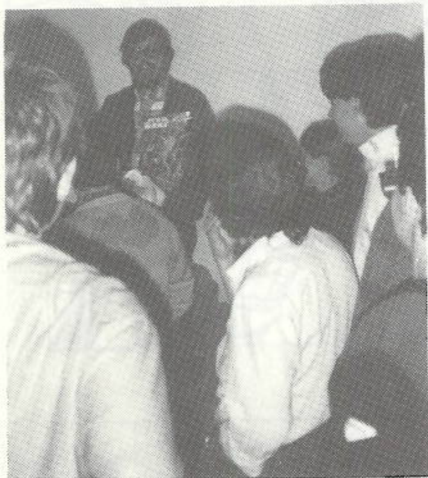




STAR WARS en Mallorca

Esta es la crónica de la Presentación Oficial del Star Wars en la Ciutat de Mallorca.

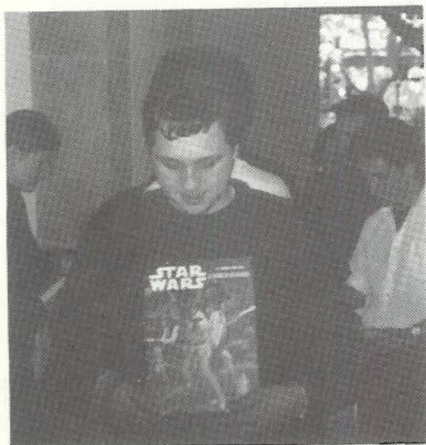
Como todo lo que organizamos, fue un éxito por esta isla maravillosa, todavía eran las vacaciones de Semana Santa. Con todo vinieron unas quinientas personas la mayoría chafarde-



ros, quiero decir paseantes del Born que querían saber qué había en el Palacio Solleric y por qué se escuchaba la banda sonora del film "La Guerra de las Galaxias". Unas ciento veinte personas pudieron jugar (había diez mesas con seis sillas más la del master). El horario fue de diez de la mañana a nueve de la noche, y en todo momento el ambiente fue animado y divertido.

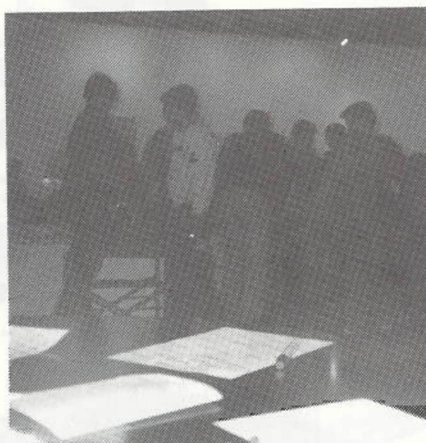
Del Ayuntamiento han informado que han recibido unas setecientas misivas de felicitación (exactamente quinientas cuarenta y siete, casi setecientas) y ninguna en contra.

Los concursos se realizaron de la



siguiente manera y según el modernísimo sistema Arioch, me explicaré mejor, cada jugador y master ponía su nombre dentro de una bolsa de plástico tantas veces como se jugase o al final de cada partida, después una mano inocente o no tan inocente o medianamente inocente o el que fuese voluntario para este menester, sacaba un nombre y lo decía en voz alta subido encima de una silla, aplausos, muy bien, y ya está, resultados: 1. Un juego para el Club Arioch (representante de la parte menos inocente y sin bolsita); 2. Alvar Romero Peña; 3. Ricard Ramírez; 4. Joan Carles Planells Vives; 5. Ramiro García.

Un regidor del Ayuntamiento de Ciutat, señor espabilado y con vistas a las próximas elecciones, jugó un Wookie, y se lo pasó "pipa", pero no quiso que lo fotografiasen, y claro como yo no era el fotógrafo, ya lo notarás, ya, no si yo les decía "mira que soy la mejor, pero nada".



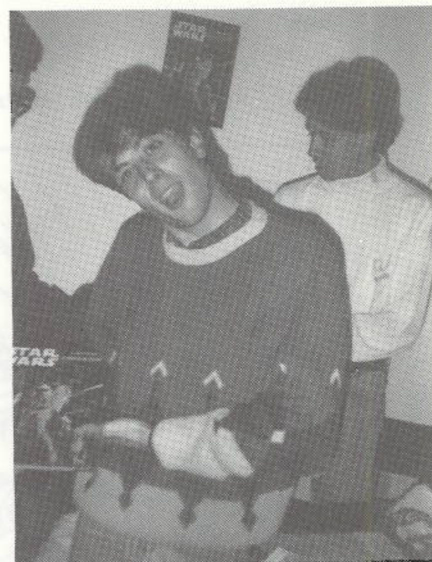
En casi todo momento la gente estaba animada, joyosa, revoltosa y poco burra, sobre todo cuando hicimos las instantáneas del premio, ¡ya lo vale!

Unos señores ingleses, estudiosos de las costumbres de mi pueblo, entraron en el Palacio llenos de curiosidad y extrañados preguntaron qué era lo que hacíamos en el Palacio, nosotros gente amable por naturaleza, se lo explicamos, pero por lo visto ellos no tenían la habilidad de hablar el mallorquín (el traductor, sí) y volvieron a preguntar, nosotros les dimos dos dados y les añadimos un más dos por aquello de las relaciones extranjeras, políticas y que siempre dicen las reglas que tienes que ayudar a los "novatos", bien a pesar de todo no consiguieron la tirada y contentos y agradecidos hicieron fotos re-

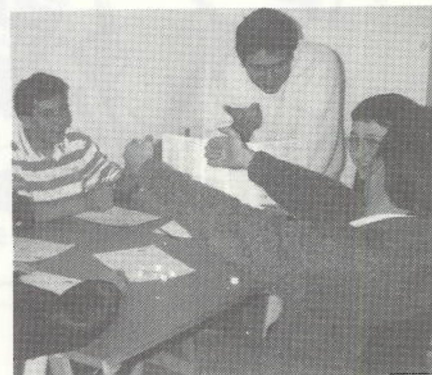


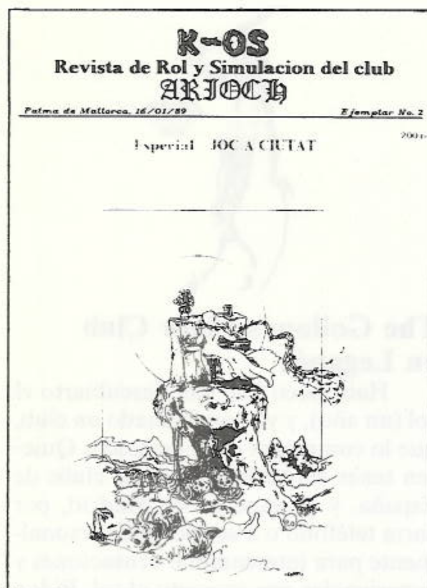
cuerdo de su estancia en Ciutat y nuestras raras costumbres y se fueron satisfechos.

No me acuerdo de nada más de la Presentación Oficial del Star Wars en



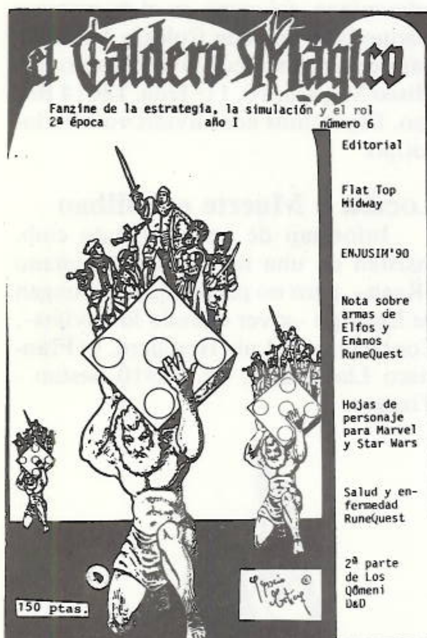
Ciutat de Mallorca, no, puede ser que se me olvide alguna cosilla. Si dijimos y anunciamos que los premios eran Donación Especial de Joc Internacional y LIDER y pedimos un aplauso especial para vosotros.–X.G.





K-OS

Fanzine del club Arioch de Palma de Mallorca, los cuales están demostrando una capacidad de convocatoria que da envidia.



El Caldero Mágico

Del club Héroe de Madrid, con portada aprovechando la ilustración del cartel de los I Encuentros organizados con gran éxito por este club (ver LIDER 17). Encontraréis escenario de Flat Top, hojas de Marvel y Star Wars preparadas por los colegas de Juegos Fatuos de Valencia, unas ayudas sobre "salud y enfermedad" para RQ y los Clômeni II para D&D. Os será útil si os suscribís escribiendo al Apartado de Correos nº 2072, 28080 Madrid, sólo por 900 ptas.

RANKING

En el número anterior estrenábamos sistema de puntuación, ahora os proponemos ampliar la participación. Si estáis fuera de Barcelona, os da pereza enviar vuestros votos o pensáis que no llegará a tiempo, podéis votar por teléfono.

Simplemente llamando al tel.: (93) 439 58 53 y preguntando por Montse o Xavi, dando vuestros datos y vuestra puntuación. Todos los participantes entran en un sorteo y el ganador puede escoger un juego que se encuentre en el primer, segundo o tercer lugar, de alguna de las tres clasificaciones.

El ganador aparecerá en esta sección y en Central de Jocs, debiendo recoger su premio en ese lugar. El ganador de este Ranking es: Alberto Martín Leal.

Otro cambio que estamos pensando, es ampliar el número de juegos que aparecen en cada ranking, posiblemente lo pongamos a 20 y obviar los comentarios a no ser que sean de interés especial.

JUEGOS DE ROL
Puntos otorgados: 3.512
Juegos puntuados: 32

1º	El señor de los anillos	973	=
2º	La llamada de Cthulhu	630	=
3º	Star Wars	505	+
4º	Runequest	267	=
5º	Advanced D&D	249	+
6º	Traveller	206	–
7º	Warhammer	170	=
8º	Marvel	137	+
9º	Shardowrun	92	=
10º	Megatraveller	84	+

Subidón de Star Wars, bajón de Traveller, entrada de Marvel y Megatraveller y salida de Paranoia y D&D. Los nuevos juegos: James Bond 007 y Príncipe Valiente, no entran aún en la puntuación (acaban de salir), aunque ya tenemos asegurada competencia para futuros números.

JUEGOS TEMATICOS
Puntos otorgados: 2.278
Juegos puntuados: 41

1º	Blood Bowl	400	=
2º	Space Hulk	338	+
3º	Talismán	175	+
4º	Scrabble	125	+
5º	Heroquest	120	–
6º	Civilization	100	–
7º	Circus Maximus	92	–
8º	Pictionary	65	+
9º	Trivial	45	=
10º	Imperium Romanum II	40	=

Sigue el éxito de los juegos de Games Workshop, será un verano de sangre. La aparición de Battletech (no contabilizado en este ranking) puede provocar una nueva entrada fulgurante si se cumplen las esperanzas de sus editores. La subida del Scrabble se debe sin duda a la aparición de la versión catalana del mismo.

WARGAMES
Puntos otorgados: 1.470
Juegos puntuados: 39

1º	Advanced Squad Leader	240	+
2º	Squad Leader	225	=
3º	Third Reich	150	–
4º	Serie Europa	144	+
5º	Russian Cpg	90	+
6º	Bloody 110th	88	+
7º	Flat Top	72	–
8º	Air Force	68	=
9º	Panzerkrieg	60	+
10º	Serie Fleet	54	+

Parecemos americanos, somos pocos pero lo parecemos. Debe ser debido a que la muestra trabajada aún es especializada; que el ranking fluctúa excesivamente de número a número. El ASL sube como la espuma, la serie Europa también sube seguramente debido a la próxima aparición del "Balkan's Front", otra entrada curiosa es la del Bloody 110th, recién llegado, recién subido.

Por último, las palabras mágicas del mes son: Overrun, ATEC, RR, Friendly y Red.- Montse Montane.

A warfes and Trolls en Málaga

Este The Real Rol-Play Club, impulsado por aventureros de 13, 15 y 16 años, desean intercambiar escenarios para RQ y El Señor de los Anillos, del cual anuncian una trilogía. Contactar con David Cabello Nyström, urb. El Coto F-2, 4º-1ª, Av. Las Perdices, Mijas-Costa Málaga. T: 47.87.40.

Bilbo en Bilbao

Existen desde hace año y medio jugando a rol, y hace medio año en temáticos. "Nosotros preferiríamos que trataríais de dar más informes de juegos de rol. Nos aburren los wargames. Nos gustan mucho los juegos deportivos. Nos interesa el juego de Xavier Salvador. Apoyamos fuertemente la creación de ese grupo projuegos deportivos". ¿Su temático preferido? El Blood Bowl. Preguntar por Alvaro, en c/ La Salve, 13, 4º Izda., 48007 Bilbao, T: 94-445.58.09.



El Poney Pisador en Alicante

Se ha puesto en marcha y creado "El Poney Pisador". Organizan partidas de "El Señor de los Anillos", "STAR WARS", "La llamada de Cthulhu" y "RuneQuest".

Esperan que todos los aficionados al juego de Rol en Alicante les escriban a esta dirección: "El Poney Pisador", Av. Eusebio Sempere, 3, Esc. 1º B, Alicante o bien llamen a los teléfonos: 512. 60.77 ó 512.30.36.



The Real Rol Play en Las Palmas

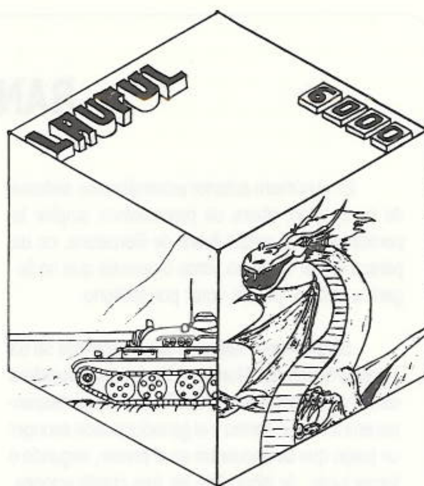
Un nuevo club que ha dado a luz en las entrañas de la lejana isla de Gran Canaria. Están totalmente infectados por el Rol (aunque no se olvidan de los wargames) y les gustaría aparecer en "El estado de la afición" para captar la atención de los jugadores de Las Palmas.

De momento son pocos y le dan caña únicamente a El Señor de los Anillos, e indican que intentan realizar las partidas lo más reales posibles (como el nombre del club indica). Esperan que la gente les llame, bien para unirse al club (advierten que no llevan ni 1 año de experiencia), o bien para intercambiar material o ideas, pues tienen bastantes. Alberto Almeida Almeida, c/ Pedro Infinito, 33. Las Palmas. T: 25.79.98 ó 71.20.15.

Alas de Dragón en Madrid

A la dirección de Pso. Cardenal Cisneros s/n, 18040 Madrid, se incluye un Juan Carlos con T: 614.84.15.

Esperamos pronto ver el logotipo de este flamante club de Aeronáuticos. La magia del rol llega a las universidades técnicas y esperamos sea de un atractivo irresistible.



Lawful 6000 en Sevilla

¡Hola amigos! Somos los Lawful 6000, club de juegos de estrategia, simulación y rol de Sevilla. Hace ya casi un año nos anunciamos en vuestro LIDER 3 con la intención de reunir a todos los jugadores de esta ciudad y también a aquellos que, adquiriendo vuestra revista, estuvieran interesados en reunirse en una asociación. Con el paso del tiempo hemos conseguido reunir una veintena de personas y legalizar el club de cara a la Junta de Andalucía, bautizándolo con el nombre de Lawful 6000.

¿Por qué ese nombre? Porque uno de nuestros primeros miembros,. en una partida de AD&D, confundió el alineamiento de su PJ, y en vez de decir lawful good dijo lawful 6000, y la anécdota se convirtió en nombre.

Nos dedicamos a todos aquello que sea jugable, tanto en wargames como en rol. De los primeros tenemos AD&D (actualmente estamos jugando la campaña Dragonlance), RuneQuest, La Llamada de Cthulhu (nosotros le decimos Cuturrú), MERP, Stormbringer y Megatraveller. En wargames, la tira de juegos: SL y ASL (éste último sólo para privilegiados con inteligencia 18), Air Force, Civil War, "El Estruje de las Naciones", y un larguísimo etc. También nos movemos en el mundo del juego por correo, y ahora tenemos en curso uno ambientando en la Antigüedad, patrocinado por un antiguo miembro del M&S de Barcelona, que se ha unido a nosotros.

Estamos preparando unas minijornadas de demostración, pero tendremos que hacerlo sin apoyo oficial (la Junta no sabe, no contesta), y al no tener local (con lo de la Expo el suelo está muy caro) tendremos que hacerlo en un colegio, si nos dejan, claro. Fco. José y Juan Antonio Lorenzo Durán, c/ Arroyo, 41, 2º C, 41003 Sevilla.



The Gollum's Show Club en Leganés

Hace poco que han descubierto el rol (un año), y ya han formado un club, que lo componen once personas. Quieren tener contactos con otros clubs de España, y en especial de Madrid, por carta teléfono o a ser posible personalmente para intercambiar sensaciones y experiencias con respecto al rol. Piden si pueden ser chicas mejor ya que no conocen a ninguna que juegue al rol.

Juegan preferentemente a: D&D, El Señor de los Anillos, y en preparación La Llamada de Cthullu y Star Wars.

Kremlin en Bilbao

Se les puede incluir en el mundo rolmaníaco, así como en el wargame y maquetista. Su sede Colegio La Salle. Para contactar: Fco. Javier Rubio, Pl. Eliseo Migoya, 16, 11º Izda, 18014 Bilbao. Esperamos nos enviéis vuestro logotipo.

Locura o Muerte en Bilbao

Informan de un estupendo club, insisten en una mención a un enano –Ragh–, pero no parece que dispongan de logotipo –a ver cuándo lo enviáis–. Contactar con Luis Heredero, c/ Francisco Llaseras, 6, 4º, 48910 Sestao - Vizcaya.



Legend en La Coruña

El club LEGEND de esa ciudad aumenta su número de miembros día a día, ya están gestionando la adquisición permanente de un local con el Ayuntamiento, y que cuando lo consigan organizarán un fabuloso campeonato de juegos de rol y quizás de estrategia. Contactar con Pedro O. Espinosa Breen, San Vicente de Paul, 13-15, 7º B, 15002 La Coruña.



GLAMHOTH

Glamhoth en Córdoba

Se presentan como un nuevo club. Llevan poco tiempo (aproximadamente 6 meses) y se denominan a sí mismos Glamboth (horda estridente). Se dedican solamente al "Señor de los Anillos", aunque piensan ampliar a "STAR WARS" y "La Llamada de Cthulhu".

Adjuntan su dirección, para cualquier tipo de sugerencias por parte de otros clubs; y su escudo, el cual está lleno de runas como podréis observar, y que se pueden traducir perfectamente con las reglas de los Apéndices del Señor de los Anillos.

Sugieren la creación de una sección de consultas para "El Señor de los Anillos" en LIDER, donde puedan escribir para resolver dudas y casos conflictivos. Contactar con Alejandro Pérez de Luque, c/ Alonso el Sabio, 2, 3º-4ª, 14001 Córdoba.



Celtiberia en Alicante

Este club notifica que tiene un grupo "la hermandad celtibérica" de siete masters dedicados a la creación de módulos. Desde aquí esperamos materialicéis vuestro ofrecimiento de ilustraciones y módulos, ya podéis poner manos a la obra, y conjurar que correos nos los transmita. Los lectores juzgarán vuestros trabajos.

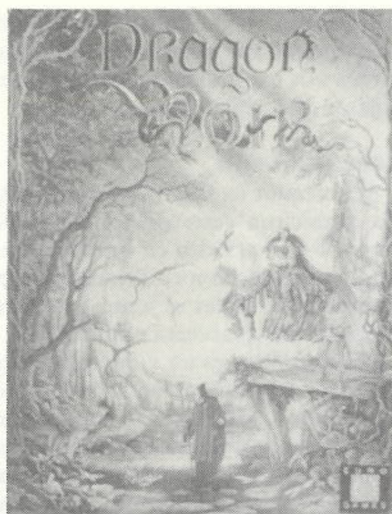
Steve Jackson

El creador de Car Wars, Iluminati y la ambiciosa serie de rol GURPS, arropado por su éxito en Francia, prepara su introducción en España para el próximo año. Killer el juego de rol en vivo, también aparecerá en castellano.

El Car Wars es un viejo conocido, tanto en su versión "De Luxe" como "de bolsillo". GURP, está presentado como reglas universales para el juego de rol, y sus suplementos abarcan desde la fantasía, al mundo de Conan, la ciencia ficción, los superhéroes y preparan la versión Ciberpunk.

Otros

TORG la última serie creada por West End Games tiene también contratados sus derechos de traducción en castellano. Está anunciada su publicación en francés para septiembre por Jeux Descartes, y cualquier mes esperamos verlo en nuestro país.

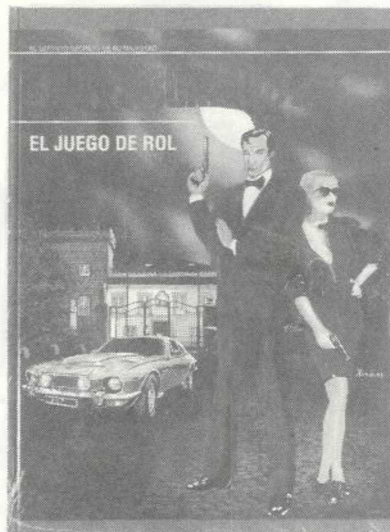


Eurogames

Duccio Vitale anuncia que en julio llegarán los esperados y deseados Cry Havoc, Siege... El Castillo de los Templarios y La Ciudad Fortificada, con reglas en castellano, corregidas y mejoradas.

Para septiembre anuncia Dragón Negro, con su primera entrega El Exilio, juego que intenta mezclar la fantasía, con el rol y el wargame, completamente remozado respecto a su original Dark Blades, y que con Cry Havoc ha tenido muy buena aceptación por parte del aficionado francófono.

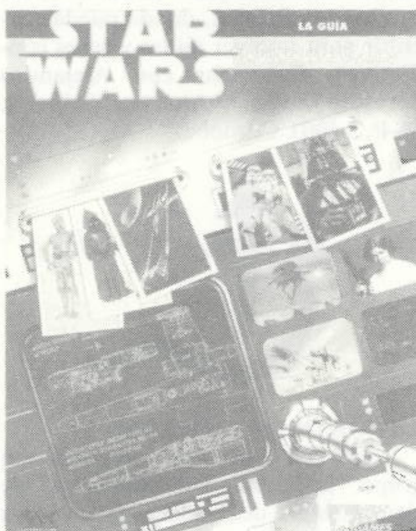
Si las reglas son mejoradas, el precio no ha tenido tanta suerte y se ha situado desgraciadamente a "nivel francés".



007

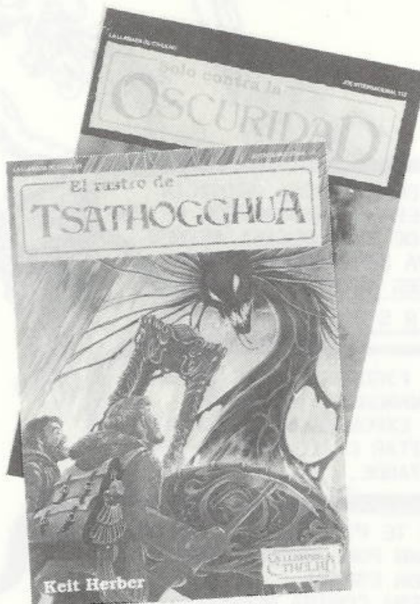
El superagente lúdico inició su misión triunfal, el domingo día 3 en la Feria del Libro de Madrid, en la caseta de promoción del juego de rol que durante quince días instaló Joc Internacional.

Las partidas se centuplicaron desbordando la organización y la caseta, realizadas por Luís Carlos Ximenex y Moisés. La sed de posesión y de partidas con James Bond 007 se desató, aún cuando la ilustración de la portada ha sido motivo de queja unánime de los jugadores.



La Guía

STAR WARS: La Guía en periplo de corrección por el otro lado del Atlántico, tiene anunciada su aparición a finales de septiembre.



La Llamada de Cthulhu

Al cumplir sus dos años en España también piensa estrenar tercera reimpresión, e iniciar el salto, como en el caso del RQ, a los ambicionados diez mil ejemplares. Jordi Zamarreño ya sueña en emular los cincuenta mil del Cthulhu francés, como variante de La Tierra de los Sueños que está traduciendo.

Los *El rastro de Tsthogghua* y *Sólo contra la Oscuridad* recién llegados, permitirán seguir con la piel libre de polipos cancerígenos a quienes desdeñen las delicias veraniegas para seguir ejerciendo de empedernidos jugadores.



Príncipe Valiente

También tuvo su presentación, el miércoles día 6 en la Feria del Libro de Madrid, a cargo de su traductor Juan Ignacio Sánchez.

Los jugadores avezados acostumbrados a disponer en castellano juegos que hace años juegan en inglés, están en fuera de juego en este caso por su desconocimiento del juego, pues la traducción castellana, es sólo unos meses después de su publicación en inglés.

Quien se ha atrevido a jugarlo ya ve seguidamente enormes ventajas en su nivel de iniciación y en su versatilidad con la innovación de cambio de master en el curso de la partida. ¡Oh! horror para ciertos encumbrados Masters, ¡tendrán que ceder su partida a otro Master, y encima, a lo mejor, es un novel!

Los coleccionistas de los dibujos de Hal Foster ya han iniciado su acopio de Príncipe Valiente de rol, que incluye multitud de ilustraciones originales. La primera edición castellana ha desaparecido del dungeon de Joc Internacional y sólo queda lo que puedas encontrar en las estanterías de tu tienda.

RuneQuest

Se espera la tercera reimpresión del RQ básico, que este año está empeñado en ampliar nuestros conocimientos sobre el mundo de Glorantha. Después de las aventuras en Apple Lane, Glorantha, el mundo y sus habitantes y el anunciado Genertela, con un detallado plano en color, sitúan el material disponible en castellano, a la altura del francés y del original inglés en su tercera versión conocida.

Uno de los inconvenientes de las bibliotecas mágicas es que la carga mágica de los diferentes volúmenes que la integran interacciona de formas extrañas: resulta imposible conseguir ordenarlos de forma racional y pequeñas perturbaciones pueden provocar desplazamientos imprevistos entre libros de distintos estantes... En nuestro último artículo, por ejemplo, La princesa prometida, de [William Goldman] (Martínez Roca, 1.300 ptas.), desapareció de donde estaba en medio de una explosión de *octarino* y no hemos vuelto a verlo. Puesto que nuestro bibliotecario no quiere saber nada de ello (se nos han acabado los plátanos), tendréis que conformaros con averiguar lo bueno y divertido que es el libro por vuestra cuenta.

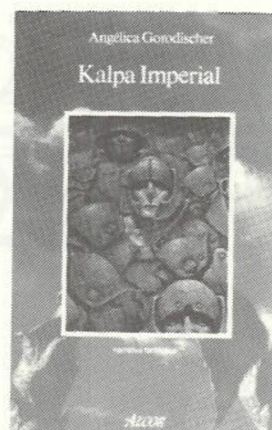
Mientras tanto, un libro que no debería dejar de leer nadie que aspire a ser presentado en sociedad es, agarrarse fuerte, la *Guía del dragonstopista galáctico al campo de batalla estelar de Covenant en el límite de Dune: Odisea dos* (Ultramar, 650 ptas). Es obra de [David Langford], un crítico tan mordaz como ingenioso que algunos podrán recordar como el antiguo responsable de una sección de libros en la revista inglesa *White Dwarf*. Se trata de un conjunto de parodias breves en las que pasa revista a bastantes de las obras y autores más populares del género, y en las que pone de manifiesto sus defectos más evidentes de un modo implacable: nada más saludable que poder reirse a mandíbula batiente a costa de Thomas Covenant, Asimov, Moorcock, *Dune* o de la novela de terror moderno.

Y como los libros van a pares, ahí va otro escrito por otro importante crítico inglés y que tampoco responde a las características habituales de lo que suele publicarse: *Ciencia Ficción. Las 100 mejores novelas*, de [David Pringle] (Minotauro, 1.400 ptas.). En el libro se pasa revista a una selección de los mejores libros escritos entre *1984* (cuya primera edición data de 1949) y 1984, dedicando un par de páginas a cada uno de ellos y examinándolos críticamente. No hace falta decir que tiene una enorme utilidad como vía de iniciación al género para los neófitos (jugadores de rol en particular), pero su lectura resulta igualmente útil para los ya "iniciados", que podrán contrastar sus propias opiniones personales con los argumentos sólidos y equilibrados del autor.

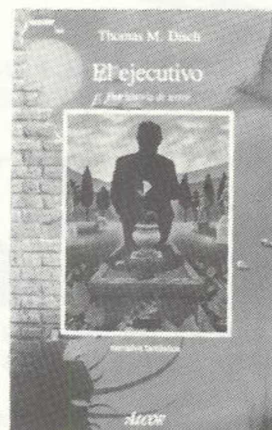
Por lo demás, la novedad más destacada del panorama editorial durante los últimos meses ha sido sin lugar a dudas la aparición de la colección *Narrativa Fantástica* por parte de Ediciones Alcor, sello que algunos podrán recordar por la publicación hace un tiempo de la extraordinaria novela *Ir tirando*, de Philip K. Dick, en su serie de Contemporánea. *El cazador de jaguares*, de [Lucius Shepard], *Kalpa imperial*, de [Anglica Gorodischer], y *El ejecutivo*, de [Thomas M. Disch], han sido sus tres primeros títulos, y no puedo dejar de recomendar cada uno de ellos con fervor: no sólo porque es un servidor quien contribuye a su selección, sino porque cualquiera, aisladamente, justificaría por sí mismo la colección a la que perteneciera. O dicho de otro modo, son tres libros únicos, originales y dotados de la magia particular de las grandes obras.



El cazador de jaguares (1.400 ptas.) reúne seis relatos en los que se mezclan indiscriminadamente la fantasía, el terror y la ciencia ficción, por no decir realismo mágico o todos los temas en uno. Ganó el *Premio Mundial de Fantasía* en 1988 al mejor conjunto de relatos del año, y es uno de aquellos libros (como, en realidad, todos los aparecidos de la misma colección) que pueden darse a leer sin vergüenza a los lectores de cosas "serias" que te miran por encima del hombro cuando te ven leyendo "esas cosas": Shepard es un estilista de un vigor pocas veces visto en el género, capaz de hacer que nos interesemos en todo momento por las vivencias de los personajes que nos presenta, generalmente inmersos en situaciones y ambientes tan extraños como estremecedores.



Kalpa imperial (1.400 ptas.) es una obra todavía más singular y se enmarca más directamente en la temática de la fantasía pura. El libro recoge las crónicas del Imperio Más Grande Que Nunca Existió, y más allá del racimo de anécdotas y curiosidades que se despliegan delante del lector y lo arrastran sin esfuerzo a un universo puramente imaginario (bastante alejado de la colección de dragones y hechiceros que nos invade), su mayor atractivo y brillantez reside en el estilo, esto es, en la forma deliciosa que tiene la autora de contar las cosas. No tiene demasiado sentido que intente describiros lo que es; si tenéis ocasión de ver un ejemplar, abrirlo al azar y leer un trozo.



Por último, *El ejecutivo* (1.500 ptas.) vuelve a marcar un cambio de registro radical respecto a los títulos anteriores, y representa un soplo de aire fresco en el desolado panorama editorial del terror en nuestro país. Es una novela de fantasmas que deja una huella perenne en el ánimo de quien la lee, o la historia de un ejecutivo que, un buen día, con la misma objetiva frialdad con la que enfocaría un nuevo negocio, decide asesinar a su mujer, y... En fin, un libro impresionante que deberían leer incluso aquellos que sólo leen terror ocasionalmente.

Consultorio del Orco Francis

POR JOSÉ BELTRÁN ESCAVY

Aprovecho la ocasión que se me brinda con este número dedicado a PARANOIA para comentar un poquillo las actitudes que este juego suele despertar.

PARANOIA es un juego un tanto "visceral": O se es un "fan" de él, o se le aborrece. Es raro encontrar término medio.

A este juego se le ha calificado de "charanga", de "juego (¿?)". ¿Es justificada tanta adversión? Analicmoslo.

Desde luego, hay que convenir que el PARANOIA es un producto poco usual cuando menos, que exige un enfoque distinto al de la mayoría de los juegos de rol. Y yo sinceramente creo que en ello estriba precisamente su valor.

Me explico: Para salir con bien de una partida, el jugador debe usar al máximo su ingenio y su inventiva; a menudo los participantes en una partida de PARANOIA se olvidan de que aunque uno de los "fines" es llevar a cabo la misión propia eliminando a los demás si es necesario, el otro es poder contarlo.

... Y así, desgraciadamente, una sesión que podría ser brillante se convierte en un amasijo de actitudes "suicidas" y reventadoras de la partida que le quitan todo el atractivo.

Un problema (y gordo) que tiene PARANOIA es que el éxito de una partida depende en gran medida del árbitro, de lo bien que sepa jugar su papel y martirizar a los personajes sin pasarse. Y esto, lamentablemente, es algo muy difícil de conseguir. Se necesita una gran dosis de experiencia y/o inspiración, que, si falla, es capaz de arruinar una velada.

Hay que reconocer, desde luego, que es peliagudo arbitrar bien PARANOIA... Y a menudo, la impresión que te llevas de un juego depende de la primera sesión que hayas tenido. Si debido a la inexperiencia o a una mala actuación del master te llevas un mal recuerdo, vas a quedar bastante predispuesto en contra del producto. Por desgracia, esto sucede a menudo con PARANOIA.

Y es una pena, pues con un buen árbitro y una actitud correcta por parte de los jugadores una partida de PARANOIA puede convertirse en una experiencia lúdica divertidísima e inolvidable. Si estás dispuesto a reírte un buen rato, a descansar del machaque de dragones y la expulsión de primigenios, y (si el módulo esta bien hecho) a ejercitar las neuronas y desempolvar la astucia, entonces, ¡bienvenido a PARANOIA!.

Sobre consultas de El Señor de los Anillos:

¿Se puede atacar a más de un oponente en un asalto? ¿Qué penalizaciones hay por usar un arma con la mano contraria, por ejemplo un zurdo usando la mano derecha? ¿Qué duración tienen los hechizos de dormir V, VII, X? A.P.L. de Córdoba.

No se puede atacar a más de un oponente en un asalto. Lo que si puedes hacer es cambiar de blanco en caso de que un compañero tuyo acabe con el maloso de turno más próximo, eso sí, con la correspondiente penalización de -10 si te mueves 3 m. más.

En el reglamento no dice nada sobre penalizaciones por el uso de armas con la mano contraria, pero como mínimo yo aplico un -30 sobre el BO.

Los hechizos de dormir de V, VII y X duran 1 min. por nivel.

¿Podrías recomendar algún juego de rol de la II G.M.?

¿Existe algún juego de rol basado en el tema "Pike & Shot"?

¿Hay alguna revista que hable sobre rol en vivo? M.F.L.E. de Las Palmas.

Juegos de rol en la II& G.M.; exactamente no sabría decirte pero de tema militar te puedo recomendar "BEHIND ENENY LINES". En cuanto al tema de "Pike and Shot" tienes "Musketeer".

Pululan fanzines de origen galo que hablan del tema "Rol Nature" y también existe la publicación del juego de rol nature "Killer".

¿Qué quieren decir las siglas CAP?

¿Qué objetivos hay que cumplir en el juego de ordenador "War in the Middle Earth? A.A.P. de Córdoba.

C.A.P. quiere decir Combar Air Patrol (Patrulla Aérea de Combate).

En "War in the Middle Earth" tienes como objetivo llevar el anillo al Monte del Destino -como en el libro- pero sobre todo debes forzar al enemigo a dispersar sus fuerzas -siguiendo igualmente el libro-. Para hacer funcionar el programa debes seguir el menú de opciones.

¿Es "Talismán un juego de rol? J.C.T. Madrid.

Efectivamente puedes llamar a "Talismán" juego de rol, ya que encarnas un PJ, aunque el formato es tipo tablero. Desgraciadamente todavía no está traducido.

¿Cómo se podría organizar un torneo de D&D?

¿Podrías decirme alguna dirección para jugar por correo? A.C.P. de Cádiz.

La mejor forma de realizar un torneo (ya sea de D&D " de otro juego) basado en un juego de rol es por eliminatorias entre los jugadores de varias mesas. Así no corres el riesgo de encontrarte con 20 jugadores o más.

Os comunico varias direcciones de juego por correo: "En Garde" c/Camelias, 95, Bajos 1&, 08024 BARCELONA (M. Anton); y "Pendragon" c/Hurtado, 35, 2-2&, 08022 BARCELONA (S. Escuriet). Tambien esta "San Clemente" Pl. Jardins Alfabía, 4, 5-2&, 08016 BARCELONA a nombre de "San Clemente J.P.C.".

¿Podrías decirme las novedades en castellano de los juegos de rol?

¿Va a ser traducido el juego "Ars Magica"? A.G.G. de Leganés. Madrid.

Novedades en castellano para 1990:

–La Llamada de Cthulhu: El rastro de Tsathogghua; Solo contra la Oscuridad; Las Tierras del Sueño; Cristal de Bohemia; La semilla de Azathoth; y, Las Máscaras de Nyarlathotep.

–RuneQuest: Genertela; y, El Abismo de la Garganta.

–El Señor de los Anillos: Las ruinas de los Dunlendinos; Los piratas de Pelargir; Jinetes de Rohan; y, El Bosque Negro.

–STAR WARS: La Guía; Cacería humana en Tatooine; y, Comando Shantipole.

–James Bond 007: Goldfinger; y, Q Manual.

–Además: Paranoia, Paranoia Aguda, Stormbringer y Battletech.

En principio ARS MAGICA no va a ser traducido de momento, pero no desesperes.

POR JORDI ZAMARREÑO.

¡Bienvenidos al follón preveraniego, amigos de lo sobrenatural! Pasad, pasad. Procurad no tropezar con el proto-Shoggoth que utilizo como papelera, porque no distingue entre materia orgánica e inorgánica; pero me salió muy barato en unas rebajas y además de los múltiples 'mailings' que recibo, de vez en cuando le echo las cartas de los que escriben en tono insultante o grosero, lamentando no poder hacer lo propio con los autores de las mismas.

La sección de noticias de este número está dominada por el hecho, conocido ya por vosotros, de la aparición de la campaña *Las sombras de Yog-Sothoth*, con una magnífica presentación en tapa dura, que enorgullece al equipo de Joc Internacional. ¡Qué lástima que las erratas de rigor, atribuíbles como siempre a las prisas de Editor e Impresor, hicieran pasar las páginas centrales al final del libro, sin que la corrección que hice yo para remediarlo llegara a entrar en el texto! Asimismo las malditas prisas hicieron que dichas páginas centrales/finales fueran sin numerar. Para los que tengan el libro, podéis marcarlas A, B, C, D y E, y perdonad las molestias.

Por otra parte, ya está en la recámara el siguiente título, *El rastro de Tsathogghua*, del que acabo de corregir segundas pruebas, habiendo pedido terceras porque me he jurado a mí mismo que no me la vuelven a pegar con las [*@#!] prisas y con las [*@(&*/!!] erratas. Esta minicampaña nórdica también saldrá en tapa dura, como prácticamente todo el material que editemos a partir de ahora y que tenga más de 70 páginas.

No así *Solo contra la oscuridad*, el segundo módulo en solitario, que saldrá con grapa puesto que su poca extensión hace inviable la tapa dura, y del que acabo de corregir las primeras pruebas. Aprovecho para recordaros que los módulos en solitario suelen ser una excelente introducción al juego para jugadores y guardianes noveles, que pueden practicar en la tranquilidad de su casa, sin miedo al ridículo. La aventura es de lo más viajero, recorriéndose medio mundo y, al contrario que *Solo contra el Wendigo*, en donde me fié de que el Amable Editor diera un último repaso antes de enviar a imprenta (evidentemente, no lo hizo), le he dado tres repasos, corrigiendo además algunas erratas de la edición inglesa.

Como véis, el ritmo es muy fuerte, y acabo de empezar *Las tierras del sueño*, que inicia la serie de **pesos pesados** de este año, y que entregaré a maquetar antes de irme de vacaciones, para que podáis disfrutar de él pasado el verano.

En esta ocasión la cosecha de cartas ha sido bastante corta, lo cual no sé si atribuir a que todo el mundo entiende las reglas a la perfección, o a que se concentraron en los números anteriores de LIDER, en los que tuvimos que habilitar espacio extra, y además repartirlas entre los números 16 y 17. De una u otra forma, sólo me ha llegado una consulta, la de **Virgilio Gómez**, de Albacete, quien hace poco que se ha comprado *La llamada de Cthulhu* y no entiende demasiado bien la creación de personaje.

Debo decir que la consulta me sorprende bastante, puesto que ésta es una parte muy bien explicada, que está en las páginas 11 a 15 de las reglas, con todo y una hoja de personajes rellena, que corresponde a Harvey Walters. Sin embargo, ¡que no se diga! Vamos a crear un personaje paso a paso, y explicando cómo. (De paso aprovechar para disertar insoportablemente sobre cómo creo yo que habría que invertir los puntos de generación).

Recomiendo ir siguiendo esta ex-



del sexo **masculino, norteamericano** y con residencia en **Nueva York**. Supondremos que ha estudiado en la **Universidad de Nueva York** y tiene los estudios (3 años) de **Periodismo**. Para rematar la primera parte de la hoja, le vamos a llamar Robert **(Bob) Woodward** (Los 5 primeros lectores de LIDER que entiendan el juego de palabras y me escriban a LIDER serán mencionados honoríficamente en el próximo número).

Ahora es cuando nos hemos de lucir, y repartir EDUx15 puntos (225) en habilidades relacionadas con la profesión elegida e INTx5 puntos (80) en lo que queramos. Los lectores habituales de LIDER notarán que estoy utilizando el todo que viene en las reglas, en lugar del método alternativo que propuse en LIDER 11, pero así es más corto e igualmente ilustrativo. Elegiremos una sola de las tres habilidades de comunicación (más vale una sola, pero con un buen porcentaje) y en este caso he elegido la **Charlatanería**, colocándole 65 puntos para obtener un total de **70**. La **Psicología** puede ser muy útil (para saber si alguien miente, o peor), y adjudico 65 puntos para un total de **70**. No me interesan las otras habilidades que menciona la tabla, y escojo como especialidad personal las **Ciencias ocultas**, donde adjudico 45 puntos para un total de **50**. Aunque no lo diga en la tabla, todo periodista debe tener un buen porcentaje en **Buscar libros**, por las horas pasadas en las bibliotecas a la caza y captura de informaciones de interés, al menos durante sus estudios, por lo que adjudico los 50 puntos restantes a esa habilidad, para un total de 75. Repasemos, 65+65+45+50=225. Correcto. Ahora, para los puntos de libre disposición, y como quiera que la de periodista es una de las profesiones más arriesgadas del mundo, vamos a gastarnos 60 puntos en hacer que Bob sepa manejar un **Revólver .45** con un total de **80**. Los 20 puntos que nos quedan los invertiremos en subir su **Descubrir** (muy importante en su profesión) hasta **45**. Repasamos de nuevo, 60+20=80. Correcto.

Ahora llevamos estos datos a la hoja de personaje y lo anotamos todo (Debería haber una hoja de personaje impresa en la siguiente página, en la que se reprodujeran los datos del ejemplo. Si no está reclámese, a ser posible violentamente, a LIDER. Yo la he entregado junto con el diskette de este texto).

Por último, la financiación: en este caso se tira 1D4, se multiplica el resultado por 1000 y se le suman 2000. El total es lo que gana al año nuestro periodista. La tirada ha sido un 2, por lo que Bob gana **4000 $ al año. Sus ahorros** son el resultado de multiplicar su INT (16) por el 10% de su sueldo (400), es decir **6400 $.**

LA LLAMADA de CTHULHU

Nombre del Investigador ....
Profesión ..PERIODISTA.. Sexo ....V.... Edad 21..
Nacionalidad ....USA.... Residencia ....N.Y....

CARACTERISTICAS

FUE 16 DES 11 INT 16 Idea 80
CON 15 APA 16 POD 13 Suerte 65
TAM 17 COR 100 EDU 15 Conocimientos 75
Estudios en ..MAX UNIV N ZULS..
Títulos ..LIC. PERIODISMO..
Bonificación o Penalización al Daño ..+1D6..

PUNTOS DE MAGIA

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 (16) 17 18 19 20 21

PUNTOS DE CORDURA

(Locura ....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 (65) 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

HABILIDADES

(C) Antropología (00)	.... □	(R) Discusión (10)	.... □	(M) Mecánica (20)	.... □
(C) Arqueología (00)	.... □	(M) Electricidad (10)	.... □	(C) Mitos de Cthulhu (00)	.... □
(C) Astronomía (00)	.... □	(R) Elocuencia (05)	.... □	(A) Nadar (25)	.... □
(C) Botánica (00)	.... □	(A) Equitación (05)	.... □	(D) Ocultarse (10)	.... □
(C) Buscar Libros (25)	75 □	(P) Escuchar (25)	.... □	(M) Pilotar Avión (00)	.... □
(D) Camuflaje (25)	.... □	(A) Esquivar (2xDES)	.... □	(C) Primeros Auxilios (30)	.... □
(R) Cantar (05)	.... □	(C) Farmacología (00)	.... □	(R) Psicoanálisis (00)	.... □
(C) Ciencias Ocultas (05)	50 □	(C) Fotografía (10)	.... □	(P) Psicología (05)	70 □
(M) Conducir Automóvil(20)	.... □	(C) Geología (00)	.... □	(C) Química (00)	.... □
(M) Conducir Maquinaria (00)	.... □	(C) Hablar (00) ____	.... □	(R) Regatear (05)	.... □
(C) Contabilidad (10)	.... □	(C) Hablar (00) ____	.... □	(A) Saltar (25)	.... □
(R) Crédito (15)	.... □	(C) Historia (20)	.... □	(P) Seguir Rastros (10)	.... □
(R) Charlatanería (05)	70. □	(A) Lanzar (25)	.... □	(C) Tratar Enfermedades (05)	.... □
(C) Derecho (05)	.... □	(C) Leer-Escribir Inglés (5xEDU)	.... □	(C) Tratar Envenenamientos (05)	.... □
(P) Descubrir (25)	45 □	(C) Leer-Escr. (00) ____	.... □	(A) Trepar (40)	.... □
Diagnosticar (P) Enfermedades (05)	.... □	(C) Leer-Escr. (00) ____	.... □	(D) Vaciar Bolsillos	.... □
(C) Dibujar mapas (10)	.... □	(C) Leer-Escr. (00) ____	.... □	(C) Zoología(00)	.... □
(D) Discreción (10)	.... □	(C) Lingüística (00)	.... □		

ARMAS

Nombre	%Ataque	Daño	Empalar	%Parada	P.A.
....	80	1D10+2	16	–	10

HECHIZOS, NOTAS, ETC.

(C) = Conocimientos (R) = Reacción (A) = Agilidad
(D) = Discreción (P) = Percepción (M) = Manipulación

Este ejemplo no pretende sentar cátedra, pero indica más o menos el camino a seguir, que no es otro que el de la especialización. Se trata de que los personajes inviertan sus puntos de habilidad en máximo media docena de éstas, para obtener porcentajes en torno al 70%, que aseguren después buenos resultados. Estoy harto de ver profesores de universidad con un 20% en su especialidad, que son incapaces de responder a la pregunta más banal, o resolver el más insignificante de los problemas académicos que se les presentan. Igualmente es impresentable que un personaje vaya por el juego con el 5% o el 10% básico en las habilidades de comunicación, y no sea capaz de convencer a nadie de que le deje saltarse la cola del museo, porque tiene ganas de ir al lavabo. Lo mismo con las habilidades armamentísticas: ya sabéis que a mí no me gusta que la gente vaya por el juego como Rambo o Robocop, pero de eso a ir con el 20% básico media un abismo. Pocas habilidades y bien desarrolladas, esa es la manera de que el personaje cumpla bien su cometido.

Por otra parte, y así como en los juegos tipo D&D todo el mundo tiene claro el concepto de armas combinadas, en LLC parece que hay quien lo ignore. Para llevar a buen puerto una aventura de LLC hacen falta por un igual eruditos y musculitos. Ninguna de las dos cosas funciona bien por separado, puesto que los primeros suelen tener una COR que aguanta muy pocos trotes, y los segundos no sabrían distinguir un texto en hebreo de uno en arameo ni aunque les ladrara en la cara.

Así pues, no olvidéis estos consejos y hasta la próxima.■

RIIIINNNNNGGGG.
RRRRRIIINNNNNNNGGGGGGG.

Yo: Ja, bitte?

Cthulhu: (OIGA, OIGA? (SERA POSIBLE? ¡YA SE HA VUELTO A EQUIVOCAR LA TELEFONISTA Y ME HA PUESTO CON VAYA AZATHOTH A SABER DONDE!

Y.: ¡Pero bueno, si es EL! ¿Qué se te ofrece?

C.: (PERO ERES TU? (COMO SE TE OCURRE HABLARME EN ESA JERGA?

Y.: Es que acabo de volver de un viaje a Alemania y aún me dura. Por cierto, te he traído un recuerdo.

C.: (AH, SI? (Y QUE ES?

Y.: Un trozo del muro de Berlín, para tu colección de ruinas prehumanas.

C.: ¡HOMBRE, PUES TE ESTOY MUY AGRADECIDO! YA SABES QUE A MI TAN TIERRA ADENTRO NO ME APETECE VIAJAR, Y TENIA GANAS DE TENER UNO. (Y QUE HACIAS ALLI?

Y.: Asistía a unas conferencias sobre ... bueno mejor no te lo explico porque aburrirían hasta a un Antiguo. Lo mejor de todo, la *pils* y los bratwurst que daban en los *coffee-break*.

C.: ¿LO CUALO?

Y.: ¡Que haya que explicártelo todo! Cada dos horas de conferencia, como estábamos más dormidos que tú cuando veraneas en R'lyeh (que ya es decir), nos dejaban hacer una pausa para tomar café, que los ingleses llaman *coffee-break*, en la cual nos poníamos morados de cerveza y salchichas asadas, con lo cual podíamos afrontar las siguientes dos horas de conferencia con un cierto optimismo. Por cierto, a ver si aprendes y en la reunión anual de sicarios de los Primigenios, que (te recuerdo) este año organizas tú en R'lyeh, nos montas una comida decente, porque aún me acuerdo de la del año pasado en El Cairo, en la que
Nyarlathotep nos puso un *falafel* impresentable. Aún me dan vueltas las tripas, y como a mí, a la mitad de los delegados.

C.: NO SE LUCIÓ NADA, NO.

Y.: ¿Cómo se iba a lucir, si luego me enteré de que había comprado los ingredientes en el hiper de Fomalhaut, en donde estaban de liquidación por derribo?

C.: ¿AH, HAN DERRIBADO EL HIPER AQUEL?

Y.: ¡Pues claro! (No te acuerdas de que estaba justo en el cruce de las autopistas galácticas II y XXV? Pues como quiera que tuvieron que ensanchar el peaje de la G II porque los domingos había 3 años luz de atasco no tuvieron más narices que expropiarles el terreno. Ahora, creo que les han indemnizado a base de bien y les montan otro unos años luz más adelante.

C.: ES QUE YO PASO POCO POR ALLI. CUANDO VENGO DE ALDEBARAN SUELO COGER LA VARIANTE, QUE HAY MENOS TRAFICO.

Y.: Yo tendré que hacer lo mismo porque no gano para peajes. Pero bueno, ¿qué querías?

C.: EL CASO ES QUE AHORA NO ME ACUERDO. A VER ... ¡AH SI! NECESITARIA QUE ME PREPARARAS UN FOLLETO PROMOCIONAL DEL PACIFICO SUR, PORQUE HEMOS LLEGADO A UN ACUERDO CON EL GOBIERNO AUTONOMICO DE MICRONESIA PARA ANUNCIAR LAS PLAYAS DE ALLI, CON TODO Y ESPECTACULO DE LUZ Y SONIDO.

Y.: A ver, explícamelo con más detalle.

C.: PUES VERAS, SE TRATARIA DE MONTAR UN ESPECTACULO DE LUZ Y SONIDO CON LA ASCENSION DE R'YLEH, EN EL QUE ACTUARIA UN CUERPO DE BAILE DE PROFUNDOS; UNA COSA MAS BIEN ARREVISTADA, CON MUCHA VISTOSIDAD, PLUMAS, LENTEJUELAS, ETC.

Y.: Ya, como el Lido de París en versión Pacífico.

C.: MAS O MENOS.

Y.: Vale, pues resérvame vuelo y hotel para de aquí a un par de semanas, y me acercaré a hacer algunas tomas preparatorias, escoger paisajes, etc. No se te ocurra volverme a poner en el Hilton de R'lyeh, que no tienen aire acondicionado y la última vez por poco me ahogo.

C.: TE ESPERO.

Y.: Hasta la vista.■

POR LUIS SERRANO
de The Fumbler Dwaf

Ya volvemos a estar aquí. Y cada vez la cosa es más difícil, ya que cada vez hay más preguntas que contestar, más cartas, más gente que se enfada si no les contestas a TODO lo que preguntan... Menos mal que es verano y la cosa se hace un poco más llevadera. Con rapidez, pasamos a contestar las primeras cuestiones, ya que el montón de cartas atrasadas es tremendo, y algunas llevan bastantes meses acumuladas.

La primera misiva que tengo delante es de **M. Angel Gil Martín**, de **Madrid**. Y dice el bueno de Miguel Angel que Stein Thorgrimsson no es el único Berserkgang de Glorantha... ¡Pues entonces el Toro Tempestuoso ha debido hacerse con los servicios de unos cuantos espíritus Berserkgang! Quizá se los ha pedido a Odín por correo urgente interestelar. Que yo sepa, los Bęrserkgang son típicamente vikingos. Pero en fin, dado el inesperado final de Vigfus, sí se puede afirmar que Stein es el UNICO, por ahora.

Con su primera pregunta, Miguel Angel incide en un punto que empieza a ser de los más tocados en esta sección: la Intervención Divina. Pregunta él: ¿Se puede pedir una Intervención Divina en medio de una pelea que, el dios en cuestión cure totalmente al aventurero y a todo su grupo, y que además destruya a todos sus enemigos (unos 50 en este caso)? ¡Hombre! ¡Tanto como curar, lo que se dice curar, y matar, lo que se dice matar...! Primeramente depende del dios, como siempre. Posiblemente un dios (salvo que sea muy especial) acepte curar a su protegido, y quizá, sólo quizá, acepte salvar de la muerte a alguno de sus compañeros especialmente querido que se halle en un tris de irse al otro barrio, y cuyas creencias no sean blasfemas para el dios en cuestión. Si tal dios fuera un dios de la curación (Chalana Arroy, p.ej.), entonces su fin principal es sanar, y por tanto yo creo que sí podría curar a todo el mundo que no fuera caótico. Pero tal cosa se da de bofetadas con lo de matar a los enemigos luego. Yo creo que para eso haría falta otra Intervención Divina, y también dependería del dios en cuestión, como ya se comentó en esta misma sección en el número anterior. Desde luego, matar a los 50 oponentes me parece absolutamente desproporcionado. ¿No se conformarían tus PJ con que murieran 5 o 6, y el resto huyeran, dejándoles en paz? ¿O con qué les entrara un sueño atroz (protegido por la deidad correspondiente claro, ¡que me conozco al típico jugador-asesino-de-PNJ-dormidos!)?

Otra pregunta es si ante un ataque crítico, al realizar una esquiva especial este crítico se reduciría a especial o a éxito simple. La respuesta es no, el crítico sólo se esquiva con un crítico, y su efecto no se reduce en ningún caso.

¿Se puede combatir sin penalizaciones en un sitio solo iluminado por una antorcha que se halla a dos metros? Según *RQA* una antorcha ilumina en un radio de 5 m. con potencia suficiente como para leer, buscar, etc. Por lo que la respuesta es sí. De todos modos, el Master es quien tiene siempre la facultad de administrar las penalizaciones por oscuridad (o por otras circunstancias) que pudieran ser pertinentes según su criterio personal, hasta un máximo de D75%. Tú tienes la última palabra al respecto.

En cuanto a los tipos de lenguajes y monedas de Glorantha, creo que los últimos suplementos acerca de este mundo de juego habrán terminado con todas tus dudas, Miguel Angel, así como también con las referentes a los lugares mencionados en el mapa publicado en *Dioses de Glorantha* y no descritos en el texto (y viceversa). El famoso mapa de los minotauros lo he mandado ya dos veces, dos, a la redacción de Líder para su publicación: cuando mandé la aventura originalmente, y al número siguiente para subsanar el error. Algo debe tener el famoso mapa que le impide ser publicado en las páginas de esta revista, algún componente arcano especial, algún hechizo de protección mágica del copyright... O es que alguien se despista repetidamente, alguien que luego se enfada mucho con otros miembros de este mismo club cuando cometen errores de redacción en los dossieres Bond, y les escribe airadas cartas didácticas. Una vez más se demuestra que todos cometemos errores. Lo que pasa es que a estas alturas cualquier Master que se precie habrá hecho ya su propio laberinto para poder seguir la aventura, por lo que no tiene sentido insistir en el tema.

En cuanto a lo de los PF de los caballos y otros bichos de monta, es algo que ya se está convirtiendo en un tema manido en esta sección. Creo que en el número anterior la cosa debió quedar clara. Y los precios de las posadas..., pues bueno, las hay más caras y más baratas. En *La Isla de los Grifos* se describen varios ejemplos de posadas con sus precios respectivos. Pero, más o menos, el precio de una jarra de cerveza de medio litro anda entre 2 y 6 contantes, el de una comida entre 1 y 3 peniques, y el de una habitación con derecho a desayuno, entre 1.5 y 6 peniques. Claro que hay sitios y sitios. Por ejemplo, las bebidas trolls en los establecimientos cercanos a Hogar-Barranca tienen precios exhorbitantes (ver el *Libro de los Trolls*, suplemento de próxima aparición).

Nos dice Miguel Angel también que es un fan del Rey Arturo, y nos manda los valores de juego que a su juicio debería tener Excalibur, los cuales guardamos para nuestra sección de objetos mágicos famosos que intentaremos publicar más adelante. Asimismo, nos da su teléfono por si hubiera alguien interesado tambin en estos temas: (91) 5428601. Bueno, pues ya está dicho.

Desde un lugar innominado, nos escribe **Deneb "el Noldor"**, quien nos pregunta si los hombres-lobo van a dos patas o a cuatro, si pueden llevar armadura, si pueden usar armas, y si a la hora de combatir son selectivos o si atacan de manera indiscriminada como un animal más. Pues Deneb, los hombres-lobo se desplazan normalmente a cuatro patas, lo cual no quiere decir que no puedan adoptar la postura erecta en un momento dado, del mismo modo que puede hacerlo un oso, por poner un ejemplo. La armadura, sinceramente, les sobra, ya que sería un estorbo para su transformación, aunque sí podrían conservar algún harapo de cuero que les pudiera proporcionar 1 pto. de protección adicional. No emplean armas, ya que sus garras se hacen absolutamente incapaces de ejercer competentemente habilidades de Manipulación. Y su comportamiento en combate es semejante al de un animal, ya que su INT se reduce en un 50% al transformarse; recuerda, sin embargo, que esta INT es normal y no fija, por lo que a pesar de ser un poco obtusos, los hombres-lobo siempre son capaces de llevar a cabo razonamientos lógicos simples, lo cual viene a querer decir que son idiotas pero menos: son incapaces de jugar a Squad Leader y de tomar decisiones tácticas complejas, pero no cometerán errores infantiles en combate.

José Manuel Bao Fernández, de **Santander**, nos hace una pregunta algo desconcertante: ¿no podría establecerse un bonificador o penalizador a los puntos de daño producidos por armas arrojadizas según la distancia a que se encuentre el blanco? José Manuel considera que no produciría el mismo daño una flecha lanzada a 4 m., que otra lanzada a 50 m. Pues, la verdad, yo no soy arquero, pero me parece que no debe haber diferencias apreciables en el daño causado por una flecha disparada a 4 m., y otra disparada a 50; en todo caso, me da la impresión de que haría más daño la segunda que la primera, ya que posiblemente trazaría una trayectoria parabólica, con la caída y la aceleración consiguiente. Lo cierto es que ahora mismo no caigo en ningún juego de rol que disponga de tales penalizaciones al daño por distancia del blanco (salvo *James Bond*, que sí las tiene para armas de fuego, y LLC para las escopetas). Otra pregunta de José Manuel: ¿los conjuros pueden lanzarse a través de paredes, puertas, etc.? La respuesta es no, a no ser que el mago pueda ver de algún modo (mágico o no) a su blanco. No se puede tirar un conjuro a ciegas, igual que no se puede disparar a alguien que no se sabe exactamente donde se halla. La última pregunta desde Santander es: ¿Podría establecerse una penalización en la habilidad de Leer por factores tales como mala letra, poca luz, defectos visuales, etc...? Pues sí, aunque la cuantía de la penalización depende del Master ya que sólo él conoce las circunstancias concretas aplicables a cada caso. Gracias José Manuel.

David Medina Cuesta, de **Málaga**, es quien ahora ocupa nuestra sección. ¿Qué procedimiento mágico existe para aumentar la INT? Pues, la verdad, yo conozco muy pocos. Quizá una Intervención Divina al Dios de la Sabiduría funcionara (y eso sería permanente). Creo recordar también que subir la INT en un pto. es uno de los Presentes de Humakt, Dios de la Muerte de los orlanthis, y uno de los Dones de Yelmalio, Dios del Sol Crepuscular del Panteón de Yelm. En cualquier caso, el Master puede decidir que existe un conjuro de hechicería de *Incrementar INT*, excepcionalmente raro, y que necesita para su uso algún componente arcano difícil de conseguir. Pero, insisto, debería ser excepcionalmente raro.

¿Se puede aumentar la DES por encima de 20? ¿Cómo podría hacerse? Pero David, ¿dónde dice que no se pueda? La DES se puede aumentar, según las reglas, hasta un 50% más de su valor original. Es decir, si tú tienes DES 14, puedes entrenar hasta 21, que es un 50% más de 14, sin mayor problema. Y si tienes 18, puedes llegar a tener DES 27 sin irte a procedimientos mágicos raros. Eso sin contar los múltiples conjuros de *Coordinación, Incrementar DES*, etc... que existen. No veo el problema.

Atención a la pregunta siguiente: "Si un personaje tiene 2 armas de una mano, y en una de ellas supera el 100% de habilidad, ¿cuantas acciones (ataques, defensas o esquivas) puede hacer en un asalto suponiendo que su MR-CC fuese de 2 o menos?" Estoy anonadado. ¿Quién es ese Conan? ¿Cómo se puede tener un MR-CC de 2 o menos? Déjame pensar..., hay que tener DES 20 o más, TAM 20 o más y emplear una pica enorme. ¿Pero qué clase de brutos mecánicos tienes por aventureros? Y encima quieren ahora subir la INT para ser los hechiceros supremos, porque con 18 no les vale. Mira, un aventurero normal (no se si estas reglas valdrán para los héroes con los que al parecer juegas tú) tiene dos opciones de combate cada asalto. Si supera el 100% en una habilidad, puede dividirla. Eso quiere decir que si tiene en la derecha una espada en

la que supera el 100% en ataque, y en la izquierda otro arma, podrá atacar dos veces con la espada y hacer un ataque o una detención con la otra, o bien una esquiva. Todos los ataques tienen que estar separados por 3 MR entre sí. ¿De acuerdo? Luego si ataca en el 2, puede hacerlo de nuevo en el 5 y otra vez en el 8. ¡Pobres Brontosaurios!

A veces, cuando llegan consultas de este tipo no puedo por menos que pensar que no son fruto más que de las implacables ansias de los jugadores por crear aventureros todopoderosos. En un mundo de juego relativamente realista, los aventureros se tienen que conformar un poco con lo que les ha tocado en suerte, en lugar de intentar ser invencibles, guapísimos, poderosísimos, expertos en magia, etc. Por eso, conviene transigir un poco a la hora de crear el personaje, y hacer que cada uno juegue con el aventurero que quiera (dentro de lo permitido), más que tener un grupo de jugadores descontentos por la baja "calidad" de sus personajes. Me han llegado a contar hace poco como algunos juegan a esto del *RQ* usando encantamientos a todo pasto, y tras unas cuantas sesiones de juego ya tienen armadura 57, 89 ptos. de golpe y espadas que hacen 1D10+35, todo ello sin haber aumentado demasiado las habilidades "normales" que no son de combate. Esto desvirtúa el espíritu del juego. A quien quiera jugar en ese plan, le recomiendo sinceramente que cambie de sistema de juego, ya que los hay mucho más afines a la mentalidad trituradora y más fáciles de manejar, y ofrecen ptos. de golpe a porrillo, y montones de armaduras mágicas gordísimas. Creo que están en la mente de todos.

Otra cosa. ¿Se pueden ligar en un objeto conjuros de diferentes tipos de magia? En teoría sí. Pero no veo quién podría querer hacer algo así. A un shamán le repugnaría encantar las enseñanzas de los espíritus en el mismo lugar donde el "hombre sin alma" ha colocado su perniciosa magia. Por otro lado, un hechicero desdeñaría el uso de conjuros espirituales, por lo que es dudoso que utilizara para sus matrices el mismo objeto que empleó cualquier charlatán primitivo. Y los sacerdotes, tan empeñados siempre en alabar la supremacía de su dios, posiblemente no consintieran que la bendita magia de él derivada se confundiera con la de un objeto repleto de hechizos profanos. Ahora, si de lo que se trata es de construir una especie de ametralladora mágica para uso y disfrute de los jugadores (que no de los personajes), en teoría puede hacerse. Pero sigo pensando que haría falta una muy, muy buena explicación. Hay que mantener siempre la idiosincracia de los personajes. Y sus creencias espirituales o religiosas suelen ser muy concretas.

¿Cómo se calculan los modificadores de categoría de habilidades de una criatura no humanoide? Pues igual que se calculan para criaturas humanoides, ni más ni menos. En algunos casos, que se citan en cada una de las descripciones concretas de las criaturas, hay alguna variación, como en las serpientes, a las que su TAM no afecta negativamente a la hora de calcular el modificador de Agilidad. Pero ya digo que estas excepciones se mencionan a la hora de describir a la criatura en cuestión.

Por fin, David parece tener dificultades a la hora de crear personajes con experiencia previa, ya que pregunta una serie de cosas relacionadas con este tema. Mira David, ya se ha discutido en RuneConsultas hasta la saciedad este tema. Y ya sabéis mi opinión. Los jugadores deben hacerse el personaje que quieran, dentro de la libertad que la campaña del Master les permita. ¿Por qué un personaje va a querer entonces ejercer una profesión distinta a la de sus padres, tal y como tú preguntas? Sólo porque haya tirado los dados al azar en las tablas de profesiones y no le guste lo que ha sacado. Pero es que no hace falta que los tire al azar. Las tablas son sólo orientativas, y se deben emplear cuando no tengas una idea clara del personaje que quieres, o cuando prefieres dejar en manos de la suerte la clase de aventurero con la que vas a jugar. En cualquier otro caso, debes tener el aventurero que quieras. ¿Que quieres un soldado? Pues un soldado. ¿Que quieres un aprendiz de hechicero? Pues bueno. Mejor ser un poquito flexible, que tener un montón de jugadores insatisfechos. Naturalmente, como ya he dicho otras veces, el hecho de nacer en una familia de granjeros NO QUIERE DECIR QUE EL AVENTURERO TENGA QUE PASARSE DE GRANJERO EL TIEMPO ENTERO DE EXPERIENCIA. Puede pasar 3 años de granjero en su casa, alistarse luego en el ejército y pasar 5 años en la legión imperial, y por fin meterse en un templo budista y recibir 3 años de experiencia previa como si fuera hijo de sacerdote. ¿Está claro? Lo de que los padres tienen profesiones distintas, no me parece más que un subterfugio que se han inventado tus jugadores para obtener una segunda tirada en la tabla de profesiones que les gustará más que la de "pescador primitivo" que les había salido antes. Sin embargo, si fuera cierto que la madre tuviera otra profesión (cosa harto improbable en los mundos de juego de fantasía, en los que nos guste o no las sociedades son paternalistas), debería elegirse la profesión que quiere seguir el hijo o una especie de mezcla entre las dos (mitad de años una y mitad de años otra), y el equipo recibido tendrá que ver con la actividad que se haya llevado a cabo con más asiduidad durante esos años. En cuanto a por cuántos años hay que multiplicar el número que te dan en la experiencia previa, pues está claro que por los años que te hayas pasado practicando esa profesión.

Y, por último, un personaje puede recibir los beneficios de su profesión cuando está en juego, siempre que siga ejerciendo esa profesión durante un tiempo razonable al cabo del año. Es decir, si un aventurero se pasa todo el día entrenando, de copas, estudiando o de aventuras, que no espere luego recibir encima los beneficios que se derivan de ser soldado, por que no sería lógico. Deber pasarse, al menos, el 80-90% del año practicando su actividad sin hacer nada más, aunque para juzgar si se merece o no la experiencia está el Master.

No me gustaría terminar sin referirme a una carta recibida desde **Córdoba**, remitida por **Alberto "Yelmoardiente"**. Y es que me parece tan sorprendente, que no me resisto a comentarla. Dice Alberto que es un enamorado de la Alta Edad Media, y que allí suele ambientar sus partidas. Hasta aquí bien. Pero es que luego dice: ¿Cómo es posible que hasta el más mísero campesino pueda disponer de algún conjuro mágico? ¿Cómo explicar la existencia de un asentamiento de patos junto al lago donde Arturo renunció a Excalibur? ¿O el de una tropa de orcos acampados junto a una legión romana?

Por partes, Alberto. Un sistema de juego de rol no tiene nada que ver con un mundo de juego (o no debería). Un sistema de rol de fantasía tiene que darte todos los elementos necesarios para que tú puedas ambientar tus partidas donde te salga del gorro sin tener que inventarte reglas. Evidentemente, si en tu mundo de juego no existen algunos de los elementos que el reglamento te ofrece, NADA MÁS FÁCIL QUE IGNORARLOS.

Te contaré mi experiencia. A veces, yo he jugado con unos amigos míos de Madrid, los muchachos del club Héroe. Ellos son unos fanáticos de la tierra alternativa, y casi todos sus escenarios están ambientados en la Europa Nórdica de las Eras Oscuras. Pues juegan sin magia. Ellos opinan como tú, que la magia en el mundo antiguo era algo de lo que no disponían más que unos pocos privilegiados. Y no es que los simples campesionos no tengan magia, es que no la tienen ni los propios personajes jugadores recién creados, por muy nobles sajones que sean. En las campañas de estos amigos míos, cuando un personaje obtiene un conjuro espiritual, es ya una especie de héroe entre sus compañeros. Y hacen bien. Y yo me lo paso muy bien jugando con ellos. En su mundo no hay magia por que es así. Y desde luego, yo no he visto patos en Avalon por ningún lado, ni me han atacado hordas de orcos, ¡porque en la tierra de aquellos siglos no existían! Y no se tienen por qué poner en los escenarios solo porque vengan en el libro de criaturas. Se pondrán si existen. Si no, no. Concretamente me acuerdo de un escenario en el que sólamente salió un ser no humano al final del mismo, una especie de ogro hinchado que tenía aterrorizado a un poblado, y que era el malo de la película. Mis personajes de Glorantha se hubieran partido de risa con él: un par de *Confusiones*, un *Aumentar Daño Intensidad 5* y... ¡Adiós Ogro! Sin embargo, nosotros las pasamos canutas: sin magia, sin armas mágicas, sin armaduras especialmente gordas... Fue una odisea. Cada mundo de juego tiene sus características. Eres tú quién tienes que decidirlas. En Glorantha la magia está en todos lados, y eso tiene su repercusión en el estilo de vida de la gente. Pero en la tierra de los Siglos Oscuros es absurdo que un campesino sajón tenga cinco puntos de magia espiritual; pues simplemente no se le ponen. ¡Que todos los problemas roleros que nos surjan sean como ése!

¿Cómo un éxito crítico puede ignorar por completo una armadura que rodee totalmente a un blanco? En todo animal, por gorda que tenga la piel, siempre hay puntos débiles, cicatrices, ojos, etc. ¿Cómo pudo si no Bard derribar a Smaug el dragón en El Hobbit? Un disparo crítico es uno que, o bien a acertado en algún punto débil, o bien iba con más fuerza de la normal y ha logrado penetrar la armadura, aunque esta cubra por completo el blanco. El conjuro espiritual de Protección es harina de otro costal. Yo particularmente lo considero como una armadura mágica normal, que también tiene fallas y puede ser traspasada. Pero cada uno lo puede interpretar como quiera. Así, por ejemplo, el *Resistencia al Daño* de hechicería sí tiene opción a detener los críticos, porque no detiene el daño, sino que hace que su blanco lo resista mágicamente sin sufrirlo.

Por último, Alberto, dices que los jugadores no te escuchan, que te pasas horas preparando geniales descripciones y estupendas tramas, pero que ellos lo que quieren es llegar a las tortas rápida y efectivamente, sin pararse a pensar demasiado. Bueno, no es algo fácil de resolver. Tienes un grupo AD&D (A Degollar y Destrozar), y si eso es lo que les hace felices, va a ser muy complicado que se avengan a llevar a cabo aventuras más profundas. O cambias tú, o cambian ellos, pero suele tener mal arreglo. Mi más sincero pésame. Es lo peor que le puede pasar a un Master.

Y aquí terminamos. Sé que me dejo un montón de cosas más, pero es que no hay sitio material. Otra vez será. Hasta la próxima vez, en RuneConsultas.■

TURNING POINT: STALINGRAD

POR B.B. BERTHIER

Un título más dentro de los wargames dedicados a Stalingrado. Ahora que se anuncia el primer módulo "histórico" de ASL precisamente sobre este tema, bueno es repasar un gran juego de la misma firma, mucho más sencillo, pero que no deja de ser una buena simulación y un juego fascinante.

Turning point: Stalingrad (TPS) es el tercer juego de AH de un mismo sistema, inaugurado con *Storm over Arnhem* y continuado con *Thunder at Cassino*. Como éste último, TPS es una mezcla ideal entre exactitud histórica y capacidad de juego. La partida se inicia en la fecha del 13 de septiembre de 1942, cuando los ataques alemanes llegarán hasta las afueras de la ciudad, y puede prolongarse hasta el 3 de octubre (turnos de un día) o, si queremos usar la versión "ampliada" del juego, hasta el 14 de noviembre.

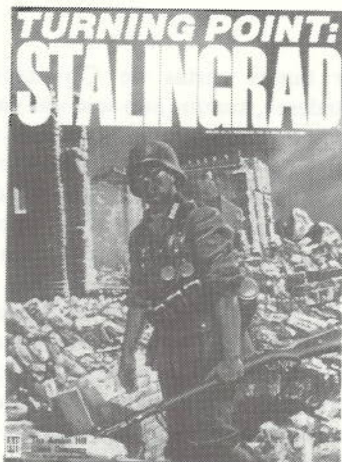
Los jugadores se encuentran con la posibilidad de efectuar el despliegue histórico de las unidades en liza, o de escribir la historia por su cuenta, mediante un despliegue que, sin ser totalmente libre, permite mucha mayor flexibilidad en las opciones iniciales. Las unidades son a nivel de compañías, regimientos y batallones, y en este tercer juego de la serie, AH ha decidido volver al formato grande de *Storm over Anrhem* en detrimento de las fichas más pequeñas (claramente inspiradas en ASL) de *Thunder at Cassino*. La infantería viene representada por los símbolos de la Otan, mientras que los blindados, observadores artilleros, la aviación (en el caso alemán) y las unidades de semiorugas tienen siluetas dibujadas para identificar el principal tipo de vehículo de cada formación.

El tablero, que consta de dos secciones, está a la altura del de *Thunder at Cassino*, y es una apropiada representación del campo de batalla tal como la veían los aviones de reconocimiento. Como en los otros juegos de esta serie, el tradicional "panal de rica miel" de casillas hexagonales es sustituido por una serie de áreas, conectadas a su vez con unas "zonas" operacionales (zonas de movimiento estratégico, tal como las define el reglamento), que representan la posibilidad de moverse en torno al campo de batalla propiamente dicho.

No voy a entrar en explicaciones sobre el reglamento, ya que en ésta misma revista se han escrito artículos de presentación sobre *Storm over Arnheim* y *Thunder at Cassino* que hablaban largo y tendido sobre las particularidades del reglamento. Simplemente decir que no es excesivamente complicado y que mantiene un equilibrio importante entre el factor aleatorio y las decisiones del jugador. Y más importante, es un sistema que proporciona una gran intensidad de juego.

CONCEPTOS INNOVADORES Y NECESARIOS

Ya en otras ocasiones se ha visto una gran polémica entre los aficionados en torno a la cuestión "áreas" o "hexágonos". Cada sistema tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero creo que en la escala que trata TPS, el sistema de zonas y áreas es particularmente indicado. Los detractores dirán que es un tanto "conductivista", en el sentido de que canaliza la aten-



ción de los jugadores forzosamente a aquellas áreas mejor conectadas y/o que incluyen puntos de victoria. Esto es cierto en parte, pero también lo es que el sistema hexagonal impone una red muy estricta sobre los mapas, con las consiguientes distorsiones, y que peca muchas veces de lo contrario, de dejar perdido al jugador ante una serie de casillas aparentemente iguales.

La otra característica de TPS que hay que destacar es su concepto de "tiempo elástico" (y no estamos hablando del *big bang* ni nada parecido). Otros sistemas de juego avanzados (pensemos por ejemplo en *Empire*, el reglamento de figuras para batallas napoleónicas) usan sistemas parecidos en los que los turnos de juego se alargan o encogen según la actividad de los jugadores. No se impone una secuencia rígida, sino que los "impulsos" y la posibilidad de "pasar" en ellos, proporcionan diferentes "tempos" en el juego, reflejando la distinta intensidad de las operaciones en la batalla real. Suena académico, pero lo cierto es que en muchos sistemas de *wargame* clásico el jugador se encuentra moviendo todas sus fichas porque no se le recalca lo suficiente que puede no mover ninguna si de verdad lo quiere así. Del mismo, modo, las secuencias en las que el combate no forma parte del movimiento, causan muchos ataques inútiles, sólo por el gusto de tirar los dados.

TPS es un ejemplo de economía de medios, en términos de reglamento, para conseguir un resultado que es interesante desde el punto de vista lúdico y que además refleja los condicionantes históricos de la situación sobre la que trata.

¿CONSEJOS? NO BAJAR NUNCA LA GUARDIA

En otro tipo de juegos es posible dar consejos muy determinados, especialmente porque los despliegues, las tablas de combate y capacidades de movimiento, o las mismas condiciones de victoria, marcan un camino trillado para desarrollar una partida en la que se quiere ganar.

Creo que TPS es otra cosa. Están claras las condiciones de victoria, que obligan al alemán a intentar ocupar una serie de áreas, y al ruso a defenderlas. Pero el cómo se consigue la ocupación o la defensa de estas áreas no es algo sencillo y las vías para conseguirlo serán muy variadas. Aun más, dependerán en gran medida de cómo se desarrollen los ataques; cada jugador tendrá que saber improvisar y cambiar de planes a tiempo si quiere acabar ganando.

Es un buen ejercicio jugar una vez con el despliegue histórico, que permite al jugador alemán (si la suerte le acompaña) una rápida penetración hasta los arrabales de Stalingrado en los primeros turnos. La necesidad de conseguir una determinada cantidad de Puntos de Victoria (PVs) cada semana (7 turnos de juego) para seguir adelante, o incluso para ganar la partida en un plazo breve, mantiene en tensión constante a los dos bandos. El juego está diseñado de manera que no resulta demasiado difícil que en las dos primeras semanas se consigan empates (el alemán consigue exactamente la cantidad de PVs necesarios para seguir jugando). El asunto está en qué precio habrá pagado cada uno de los dos bandos para conseguir ese empate, de manera que quien más se haya desgastado lo tendrá muy difícil en la recta final de la partida.

A medida que los rusos ceden terreno, van ganando ventajas defensivas merced a los TEM (modificadores por terreno) más elevados que dan las áreas de la ciudad propiamente dichas. Por otro lado, el replegarse muy rápidamente permite al alemán montar asaltos sobre áreas decisivas (adyacentes a los puntos de cruce del Volga de los refuerzos rusos, la colina Mamayev Kurgan) en los primeros turnos del juego. Es aquí donde el diseño del juego empuja a los jugadores a "meterse en la piel" de los contendientes históricos. El jugador ruso debe ser tenaz, no debe ceder nada gratuitamente; el alemán debe saber orquestar ataques demoledores en la etapa inicial y luego debe cuidar a sus tropas gastadas por el combate ante las infiltraciones de la infantería rusa.

La colina Mamayev Kurgan se convierte en una posición clave enseguida. Si el alemán la controla y coloca un observador artillero en ella, el cruce del Volga por parte de los refuerzos rusos comienza a ponerse peliagudo. Además, ella sola proporciona tres VPs. Luego viene la lucha por la posesión de las áreas ribereñas del Volga y por aquellas zonas que todos los que han leído sobre la batalla de Stalingrado (o los que hayan jugado a SL o ASL) ya conocen: la fábrica de tractores Dzeherzinsky, la fábrica Octubre Rojo, la "Raqueta de Tenis", etc.

CONTINUARÁ...

El juego tiene una pequeña "trampa" y es que si te gusta, existe la posibilidad de jugar la campaña ampliada... con material que no figura en la caja y que debe comprarse aparte. Se trata de las fichas que representan los refuerzos tanto rusos como alemanes para continuar la batalla hasta bien avanzado noviembre del 42. Estas fichas adicionales ya están a la venta en España y estoy seguro de que quien disfrute con el juego tal y como viene en la caja querrá completar el mismo para ver qué pasa en Stalingrado. Pienso que la variante de simulación histórica en el juego ampliado es particularmente interesante, si se incluyen los repliegues de fuerzas alemanas que históricamente ocurrieron y que vienen indicados en las cartas de refuerzos (por cierto, en la del juego básico hay una errata en el código de colores, que debería ser rojo para el repliegue de la 29 división que debe producirse el 29 de septiembre).

En resumen, un juego altamente recomendable sobre una de las batallas más apasionantes y decisivas de la Segunda Guerra Mundial.■

MAS ALLÁ DE LA DÉCIMO PRIMERA CARTA

Civilización Avanzado

POR JIM ELIASON
Traducido por
MANOLO DE STURMTRUPPEN

CIVILIZACION es un juego abstracto, y es un sistema abstracto que funciona bien. Parece un poco presuntuoso intentar hacerlo más "preciso", aunque dos de sus reglas siempre me han "agobiado" (hasta el punto de reducir mi disfrute del juego). Estas son el máximo de 11 cartas de Civilización que pueden ser tenidas, y el limitado número de cada tipo de carta. Phillip Hanson (en el Vol. 4, N 5 de The General) recomendó, "Comprar (cartas de Civilización) por el valor de puntos y para evitar penalidades, no para obtener beneficios temporales". Esto suena a estrategia a cualquier jugador de Civilización, pero como estrategia es ridícula para cualquier cultura. Las cartas de Civilización son significativas para representar características, conocimientos y en algunos casos instituciones políticas. ¿Por qué una cultura que tiene éxito puede tener Alfarería o Telar, pero raramente ambas? ¿Cuántas culturas reales puedes pensar que con conocimientos avanzados como Ingeniería no tuviesen ambas? ¿Cómo puede evitar Egipto que Babilonia adquiera Telar por tomarla ella primero? Viendo a tus vecinos bien vestidos, esto hará más probable que tengas la misma idea, ¿no es cierto?.

La razón para dichas reglas irrealísticas es, de acuerdo, recompensar a los jugadores que eligen las cartas de Civilización para adaptarse a una estrategia con éxito a largo plazo. ¿Cómo mantendríamos los elementos de estrategia en la adquisición de cartas de Civilización, pero evitando estas tontas limitaciones? La respuesta es incrementar los beneficios del mantenimiento de cada tipo de carta, introduciendo un puñado de nuevas cartas, ensanchando las posibilidades de comercio, e instituyendo algo diferente a los grupos de créditos y calamidades.

De acuerdo, la primera parte de mi propuesta es dejar a cada jugador tener tantas cartas de Civilización como desee, aunque aún solo una carta de cada tipo, y dejar a los jugadores adquirir una carta independientemente del número de jugadores que puedan tenerla. Segundo, pienso que los beneficios tangibles por tener cada carta serían incrementados. En términos de juego, "tangible" significa la mejora de tu habilidad para moverte, acumulación de riqueza, combatir enemigos o reducir los efectos de las calamidades. Algunas cartas ya proveen algunos beneficios especiales (por ejemplo, la Agricultura permite a cada área terrestre soportar una ficha extra). Todo esto está muy bien, pero pienso que más placeres de este tipo son necesarios. Como Mr. Hanson apunta, estos beneficios no son suficientes para influir seriamente sobre tu decisión de cuál será la próxima carta a comprar. Mis beneficios adicionales de cada carta de Civilización son sumarizados más adelante.

Tercero, una cultura adquiere mejoras de las experiencias amargas –no solo por conveniencia–. La "Descripción del Juego" expresa que, "las Calamidades podrían tambien dar el ímpetu por el cual una sociedad bien organizada puede ascender por nuevos caminos y alcanzar mayor grandeza". Esto es muy cierto, pero este factor es ignorado en las presentes reglas. Las Calamidades y pérdidas por enemigos con tecnología superior darán créditos para la compra de una carta de Civilización que la mejore (ver más tarde). Este crédito puede normalmente ser usado solo a la primera oportunidad para comprar cartas, después de que la calamidad tuviese efecto, y puede ser usado si el mismo jugador sufre la calamidad directamente o sea por tomar pérdidas por un oponente.

Cuarto, las culturas cambian no solo artículos sino tambien información. Una o ambas partes de un trato comercial pueden ahora incluir un "crédito garante" para una carta de Civilización que uno tenga pero su socio no. Este crédito puede ser obtenido en unidades de 10 ó 20. Deber normalmente ser usado a la primera oportunidad. Solo un crédito puede ser obtenido por carta de Civilización por socio de comercio por turno, pero los créditos para más de una carta no deben ser parte de un solo trato.

Quinto, los créditos serán más ajustados a las características de la carta. Corrientemente, cada carta de Civilización (excepto las tres cartas Cívicas de mayor valor) proveen uno o más créditos para la compra de otras cartas. Por ejemplo, cada carta en el grupo de Arte cuenta cinco para la compra de cada una de las otras de Arte; cada carta de Oficio cuenta diez para cartas de Oficio; cada carta de Ciencia cuenta veinte para las otras. Arte también da créditos para Ley - Oficio para Democracia - Ciencia para Filosofía. Hay también unos pocos créditos especiales (ej., Música cuenta 30 para Filosofía). Otra vez, esto es bueno, pero el conocimiento se incrementa geométricamente, no linealmente. Cambiar el crédito de grupo para los tres grupos como sigue: la primera carta de cualquier grupo ya da un crédito de cinco para la compra de la siguiente carta del mismo grupo. La segunda carta cuenta como diez (dando un descuento de grupo de 15 ahora), y cada subsecuente carta en un grupo cuenta otros 15. Esto eleva el crédito de grupo de Arte y devalúa el crédito del grupo de Ciencia, lo cual parece razonable. Lógicamente, Drama & Poesía es de más ayuda para adquirir Literatura que Astronomía en adquirir Medicina. Cuando calcule los créditos de grupo para Ingeniería, calcule cada aspecto separadamente - entonces súmelos. (Por ej., una carta de Ciencia y otra de Oficio dan diez, no 15). Estos créditos reestructurados también se aplican para las cartas Cívicas de gran valor. En suma, más créditos especiales son dados (ver a continuación). Donde una carta de un crédito de grupo y un crédito especial, ambos se aplican. Sin embargo al menos la mitad del coste de una carta debe ser pagado

en cartas de comercio y/o tesorería. Sin esta limitación, los jugadores pueden a menudo acumular créditos más adelante en el juego suficientes para comprar cinco o más cartas en un solo turno.

Para llevar a cabo mis ideas, aquí está una lista ampliada de créditos y beneficios especiales para cada carta de Civilización. Algunos de estos créditos y beneficios están en el juego como ahora muestra. Mis cambios se marcan por los inicios de frase "en adición", "nuevo" o "en lugar de". Por favor olvide las redundancias en esta lista. Pretende ser una referencia comprensible tanto como una descripción. Aquellos quienes deseen usar estas variantes de las reglas harían bien escribiéndolas en la parte posterior de las cartas de Civilización. El uso de la Tabla de Comercio Expandida (ver The General, Vol. 19, Nº 4) es altamente recomendado; algunos de los siguientes beneficios adicionales requieren su uso.

ALFARERÍA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Oficio. En adición, cada punto de unidad perdido por Hambre da un punto de crédito para la compra de Alfarería, y la posesión de Literatura da un crédito de diez para Alfarería.

Da Crédito para: Crédito del grupo de Oficio.

Beneficios especiales: Con cartas de Grano, reduce los efectos del Hambre. En adición, el poseedor puede dejar sus barcos en el mar (con o sin fichas a bordo) al final del movimiento. Las fichas y barcos que empiezen el turno en el mar deben tomar tierra al final del turno, o son perdidos. Al menos que se mantenga Alfarería, los barcos en un hexágono costero sin una ficha o ciudad amiga son perdidos al final del turno. El alcance de los barcos es doblado cuando se determine la legitimidad de los barcos para Piratería (ver más adelante).

TELAR

Créditos para su compra: Crédito del grupo de Oficio. En adición, Literatura da diez para la compra de Telar. Si usa la Tabla de Comercio Expandida, las cartas de Tela dadas para la compra de esta carta son dobladas en valor después de cualquier otro calculo.

Da Crédito para: Crédito del grupo de Oficio.

Beneficios especiales: Los barcos mueven un área extra. En adición, cuando use la Tabla de Comercio Expandida, un jugador debe tener esta carta para conseguir el beneficio geométrico cuando compre esta carta de Civilización con cartas de comercio de Tela (ej., cuatro cartas de Tela son por tanto 4x5=20, no 4*2=5=80 a menos que Telar fuese comprada en un turno anterior). Cuando compre Telar y use los valores de la Tabla de Comercio Expandida son doblados, esto es, el valor de cuatro cartas de Tela es 4x5x2=40.

HERRERIA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Oficio. En adición, un punto de crédito es dado por cada punto de unidad perdido en un conflicto con otra cultura que tenga Herrería. Literatura da diez para Herrería; Acuñación da diez; ejército Profesional (ver más tarde) da diez. Las cartas de comercio de Hierro, Bronce, Plata y Oro son dobladas en valor cuando sean usadas para comprar esta carta si se usa la Tabla de Comercio Expandida.

Da crédito para: Crédito del grupo de Oficio. En adición, diez para Acuñación y 10 para Ejército Profesional.

Beneficios especiales: Ventaja en la guerra. En adición, cuando se use la Tabla de Comercio Expandida, esta carta debe ser tenida para conseguir el beneficio geométrico por devolver cartas de Hierro, Bronce, Plata y Oro.

AGRICULTURA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Oficio. En adición, cada punto de unidad perdido por Hambre da dos puntos de crédito; Literatura da diez; Astronomía da diez. Cuando se use la Tabla de Comercio Expandida, las cartas de Grano entregados para comprar esta carta son doblados en valor.

Da créditos para: Crédito del grupo de Oficio. En adición, diez para Astronomía.

Beneficios especiales: Permite un incremento en población. Nuevo: note que esto reduce los efectos del Hambre y puede reducir los efectos de Epidemia (ver más adelante). Cuando se use la Tabla de Comercio Expandida, esta carta debe ser tenida para conseguir el beneficio geométrico de las cartas de Grano.

INGENIERÍA

Crédito para su compra: Crédito de los grupos de Oficio y Ciencia. En adición: dos puntos de crédito son dados por cada punto de unidad perdido debido a Inundación, Terremoto o Erupción Volcánica; un crédito de cinco es dado por cada ciudad del jugador reducida por ataque enemigo; Filosofía da cinco y Literatura da veinte; Arquitectura da diez.

Da crédito para: Crédito de los grupos de Oficio y Ciencia. En adición, diez para Arquitectura.

Beneficios especiales: Fortalece la defensa de ciudad ante ataques enemigos e Inundación. En adición, reduce los efectos de Terromoto y Erupción Volcánica.

ASTRONOMÍA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Ciencia. En adición, Agricultura da 10 de crédito para Astronomía; Filosofía, cinco; y Literatura da 20.

Da crédito para: Crédito de grupo de Ciencia. En adición, diez para Agricultura y diez para Filosofía.

Beneficios Especiales: Permite los viajes a través de mares abiertos.

ACUÑACIÓN

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Ciencia. En adición, Herrería da diez.

Da crédito para: Crédito del grupo de Ciencia. En adición, da diez para Herrería.

Beneficios especiales: Permite cambios de recaudación de impuestos. En adición, cuando se use la Tabla de Comercio Expandida, aumenta el comercio por la posibilidad de tener dos cartas de comercio adicionales al final de un turno.

MEDICINA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Ciencia. En adición, dos puntos de crédito son otorgados por cada punto de unidad perdido por Epidemia. Filosofía da cinco; Literatura da 20.

Da crédito para: Crédito del grupo de Ciencia.

Beneficios especiales: Reduce los efectos de Epidemia.

MISTICISMO

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Arte. Esta carta es ahora considerada solo una carta de Arte. No es considerada una Ciencia para ningún propósito (puede ser argumentado que el misticismo actualmente impide la verdadera ciencia, pero el debate es mejor dejarse a otros foros).

Da crédito para: Crédito del grupo de Arte. Deber , por tanto, ser adquirida antes que Filosofía; y da un crdito de 20 puntos para esa carta.

Beneficios especiales: Ninguno.

MÚSICA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Arte. En adición, dos puntos por cada ciudad reducida por Desorden Civil.

Da crédito para: Crédito del grupo de Arte; y 30 para Filosofía.

Beneficios especiales nuevo: Reduce los efectos de Desorden Civil (ver más adelante).

DRAMA Y POESÍA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Arte. En adición, dos puntos por cada ciudad reducida por Desorden Civil.

Da crédito para: Crédito del grupo de Arte. También, diez para Democracia, y diez más al crédito de grupo para Literatura (en lugar de 20).

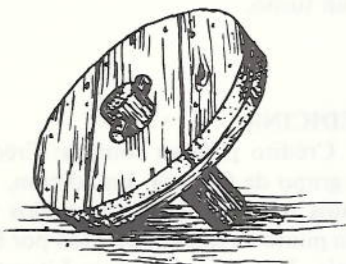
Beneficios especiales nuevo: Reduce los efectos de Desorden Civil (ver más adelante).

ARQUITECTURA

Crédito para su compra: Esta carta cuesta ahora 110 en vez de 80. Crédito del grupo de Arte. En adición, Ingeniería otorga diez de crédito para Arquitectura; Literatura da diez.

Da crédito para: Crédito del grupo de Arte. Nuevo: solo cinco para Democracia o Filosofía; y solo el crédito de grupo para Literatura o Ley. En adición, otorga diez para Ingeniería.

Beneficios especiales nuevo: Las ciudades pueden ser construidas por sustitución de las fichas de población requeridas por algunas de tesorería si se tiene esta carta. El límite de población del área en fichas en el tablero debe ser cubierto por población; el restante requerido para construir una ciudad podrá ser cualquier combinación de fichas de tesorería o de población.



LITERATURA

Crédito para su compra: Esta carta ahora cuesta 170 en vez de 100. Crédito del grupo de Arte. En adición, el crédito del grupo de Ciencia puede también ser usado para ayudar a comprar Literatura. Drama y Poesía dan diez, más el crédito de grupo. Cuando se use la Tabla de Comercio Expandida, toda carta de Papiro dada para comprar Literatura es doblada de valor.

Da Crédito para: Crédito del grupo de Arte. También, 25 para Democracia y Filosofía. En adición, da 20 para cualquier Ciencia, y diez para todo Oficio, Arquitectura o Ley.

Beneficios especiales nuevo: Cuando se use la Tabla de Comercio Expandida, esta carta es requerida para el beneficio geométrico de las cartas de Papiro. Tambien, los créditos especiales ganados en comercio y por sufrir una calamidad pueden ser guardados indefinidamente; de otra forma, son perdidos después de que todas las cartas de Civilización sean compradas en el mismo turno. Literatura tambien previene la pérdida de la carta de Ejército Profesional por fallo del pago de mantenimiento.

LEY

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Arte. En adición, Literatura da diez más el crédito del grupo; Arquitectura da sólo el crédito de grupo. También, obtienen cinco por Acuñación, dos por cada ciudad reducida por Desorden Civil, y diez por cada ciudad perdida por Iconoclasmo y Herejía (ver más adelante).

Da Crédito para: Requerida para la compra de Democracia. Nuevo: No requerida para la compra de Filosofía.

Beneficios especiales: Reduce los efectos de Desorden Civil e Iconoclasmo y Herejía. En adición, cuando las ciudades se rebelan debido al fallo del pago de impuestos, el jugador decide qué ciudades se rebelan en lugar de un oponente.

DEMOCRACIA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Oficio. Ley es requerida. Drama y Poesía otorgan diez. Literatura otorga 25. En adición, Arquitectura da cinco (en lugar de 15). Cada ciudad reducida por Desorden Civil da dos; cada punto de unidad perdido en una Guerra Civil otorga uno.

Da Crédito para: Ninguno.

Beneficios especiales: Reduce los efectos de Guerra Civil y Desorden Civil. En adición, las ciudades nunca se rebelan por fallo del pago de impuestos y nunca se rinden a un ataque enemigo. Si no hay las seis fichas requeridas en stock para reemplazar una ciudad atacada, es eliminada y reemplazada por tantas fichas como estén disponibles (incluso cero) y el combate es resuelto normalmente.

FILOSOFÍA

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Ciencia. Música da 30; y Literatura da 25. Nuevo: Arquitectura solo da cinco; Astronomía da diez; Misticismo da 20 (y es requerida). Cada carta de Civilización perdida por Iconoclasmo y Herejía da diez; cada baja de punto de unidad en una Guerra Civil da uno.

Da crédito para: Nuevo: Cinco para cada Ciencia.

Beneficios especiales: Modifica la



Guerra Civil y reduce los efectos de Iconoclasmo & Herejía.

Para añadir más condimentos, aquí están mis nuevas cartas de Civilización:

LA RUEDA: Coste 110. Grupo de Oficio.

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Oficio. Literatura otorga diez.

Da crédito para: Crédito del grupo de Oficio.

Beneficios especiales: Todas las fichas pueden moverse dos espacios cada turno. No está permitido, sin embargo, moverse a traves de un área ocupada por piezas de cualquier otro jugador, pero pueden moverse a través de ciudades amigas.

EJERCITO PROFESIONAL: Coste 170. Grupo de Ciencia.

Crédito para su compra: Crédito del grupo de Ciencia. Herrería otorga diez; Literatura otorga 20. Una pieza del tablero y otra de la tesorería deben ser retiradas del stock cada turno durante la Fase de Construcción de Barcos para mantener esta carta o es devuelta; todos los beneficios de esta carta son perdidos, y la carta debe ser entregada (y recomprada) al menos que se tenga Literatura al final del turno. Si se retiene por Literatura, los beneficios de Ejército Profesional pueden ser reganados simplemente con el pago del mantenimiento en cualquier siguiente Fase de Construcción de Barcos. Cada unidad perdida en batalla con una cultura que posea esta carta otorga dos puntos de crédito. Cada carta perdida por Piratería (ver más adelante) da su valor impreso (ej. cuatro cartas de Sal otorgan 12 puntos). Si una cultura con esta carta obtiene una Guerra Civil, el nominado (el primero en controlar las unidades rebeladas) se le otorga un crédito de 50 puntos para comprar Ejército Profesional.

Da crédito para: Crédito del grupo de Ciencia. Otorga diez para Herrería.

Beneficios especiales: Cuando combate contra una cultura sin esta carta, se aplican las siguientes ventajas: en conflictos entre fichas, la carta confiere una ventaja del mismo tipo que Herrería, y la ventaja se cancela si un jugador tiene sólo Herrería y el otro sólo Ejército Profesional. Al resolver el combate, el jugador sin Ejército Profesional debe eliminar dos (en vez de una) cada vez que una eliminación sea necesaria. Con Ejército Profesional, solo cinco fichas son necesarias para atacar una ciudad (seis si el oponente tiene Ingeniería). Cada barco amigo en el tablero reduce la perdida de cartas de comercio por Piratería en uno. Cada barco amigo envuelto en Piratería permite robar dos cartas de comercio (ver más adelante). Si el otro jugador tambien tiene esta carta, las reglas regulares se aplican en todos los casos.

La sexta parte de mi propuesta es que las cartas de Civilización que reducen los efectos de calamidades han de ser compradas por adelantado. Corrientemente, las cartas de Civilización son compradas después de recibir la calamidad, pero antes de que tenga efecto. Los jugadores pueden ver venir la calamidad y comprar la carta para protegerse de ella. Simplemente cambia la secuencia de juego para resolver las calamidades después del comercio pero antes de que puedan ser compradas las cartas de Civilización.

Séptima, he alterado el efecto de muchas calamidades. Aquellas que causan pérdidas de unidades son más severas que antes con una civilización que esté altamente concentrada o urbanizada, y menos severas con una cultura que sea pequeña, dispersa o tenga las características apropiadas. Por variedad, dos calamidades ahora cuestan cosas más allá de ciudades y fichas. Los efectos son sumarizados a continuación:

Un jugador que obtenga un Terremoto/Erupción Volcánica sufre uno de los dos eventos: 1 un terromoto gigantesco reduce una ciudad y todas aquellas que estén adyacentes a ella (incluso a través del agua e independientemente de a quien pertenezcan); o 2 una erupción volcánica destruye todas las ciudades en las áreas que toque y reduce todas las ciudades adyacentes a las áreas destruidas. El evento escogido debería obtener el máximo número de ciudades perdidas del jugador afectado. Si varias áreas estan empatadas en causar más pérdidas, la erupción volcánica tiene preferencia. De todas formas, el jugador elige la primera ciudad reducida. Si el jugador poseyese Ingeniería, solo una ciudad necesita ser reducida por un Terremoto (y el poseedor de esa carta no puede ser afectado por Terremotos de otros). Ingeniería no puede proteger a las unidades en áreas devastadas por volcanes, pero las ciudades adyacentes no necesitan ser reducidas. Las víctimas de Terremotos reciben créditos para Ingeniería en la siguiente fase de compra de cartas de Civilización.

La capacidad de una tierra víctima del Hambre para mantener su población es la mitad. El jugador suma todos los límites de población de las áreas ocupadas por sus piezas. El efecto de la Agricultura es calculado; cada ficha coexistente reduce la capacidad en uno; y las areas ocupadas por ciudades no son contadas. Divide este número por dos, redondea por defecto, y elimina todas las fichas en exceso de este número. Si cualquier ciudad debiera ser reducida debido a la falta de apoyo, será reemplazada por piezas representado la mitad del límite de población de esa área (redondeada en exceso). El jugador afectado puede incluso elegir despoblar un área. El jugador puede obligar a uno o dos jugadores a sufrir tambien Hambre. Estos jugadores deben eliminar una ficha de cada área en su límite de población. Las ciudades reducidas por falta de apoyo son cambiadas por fichas en cantidad de uno menos del límite de población del área. Por cada carta de grano que se tenga, un jugador en posesión de Alfarería puede reducir sus pérdidas por Hambre en cuatro puntos de unidades. Las cartas de grano usadas para este propósito no necesitan ser devueltas. Las víctimas del Hambre reciben créditos para Alfarería y Agricultura.

Los efectos de Guerra Civil no son cambiados excepto para el procedimiento de elección de un candidato o recibir las unidades rebeladas. El permiso a la víctima de elegir al candidato algunas veces resulta en un desastre para el candidato, así la propuesta hecha por Mick Uhl (en el Vol. 19, Nº 4) de forzar a la víctima a seleccionar al jugador con más fichas en stock. Hasta esto puede todavía resultar en un desastre para el candidato e indebidamente restringe a la víctima en la que ya es la "peor" calamidad, prefiero el método siguiente. Como antes, cualquier jugador en ese momento sin fichas o ciudades en el tablero debe ser elegido primero. Fallando esto, la víctima puede escoger a cualquier jugador para ser el candidato, pero se puede rechazar el "honor" y la víctima debe escoger oponentes hasta que uno acepte. Cualquier jugador controlando esas unidades deberá controlar tantas como sea capaz. Si nadie acepta, el jugador divide sus fuerzas como se describe en las reglas, actuando como su propio candidato, y simplemente eliminando

la facción de su elección. Si un jugador acepta pero no puede controlar todas las unidades rebeladas, el jugador que obtuvo la carta de Guerra Civil elige otro oponente para controlar el resto, quien otra vez tiene el derecho de rechazar. Este proceso es repetido hasta que todos los rebeldes son controlados, o todos los jugadores lo han rechazado continuamente. Unidades rebeldes no reclamadas son eliminadas. Este proceso es el mismo, (excepto por el tamaño de las facciones) si el jugador que obtuvo la calamidad posee Filosofía. Note que los jugadores cuyo stock se pierde por la toma de control de unidades no necesariamente tiene que perder todas sus ciudades por revuelta el siguiente turno, hasta la renovada secuencia de juego les permite la oportunidad de rellenarlo por gasto de tesorería en cartas de Civilización. La Guerra Civil otorga créditos para Democracia y Filosofía. (Y el primer jugador en tomar el control de unidades de un jugador con Ejército Profesional obtiene un crédito de 50 puntos para esta carta).

Un jugador que obtenga una calamidad de Inundación sin unidades en un valle inundable no tiene pérdidas en la actual versión de Civilización. Ahora, sin embargo, las unidades son pérdidas de un valle inundable o de una ciudad costera (mar o lago) a elección del jugador es eliminada, cualquiera de ellas que cause la mayor pérdida de puntos de unidades. En un valle inundable, todas las ciudades vulnerables del jugador son eliminadas, después dos fichas de cada área afectada son eliminadas. Las dos áreas en Babilonia que son enteramente verde oscuro y la que contiene el emplazamiento de ciudad en blanco en el Mar Negro son las únicas áreas que pueden ser despobladas si sus valles se inundan; en todas las otras áreas, las ciudades eliminadas son reemplazadas por una ficha de población y la ciudad perdida cuenta como cuatro puntos de unidad. Otros jugadores con ciudades en el mismo valle inundable sufren los mismos efectos. Un jugador poseedor de Ingeniería pierde solo la mitad (redondeando por defecto), pero al menos una de sus ciudades en un valle inundable, son reducidas en vez de eliminadas, y entonces una ficha es perdida de las otras áreas afectadas. Las ciudades costeras que sean eliminadas son reducidas en su lugar con Ingeniería. Un jugador que pierde unidades por Inundación recibe créditos para la compra de Ingeniería si no tiene ya esa carta de Civilización.

Cuando un jugador recibe una Epidemia, debe eliminar la mitad (redondeando por defecto, pero al menos una) de sus ciudades y entonces eliminar una ficha de cada área. Ningún área puede ser totalmente despoblada, y las ciudades eliminadas son reemplazadas por una ficha. El jugador puede entonces obligar a uno o dos jugadores (el jugador que pase la carta no es elegible) a eliminar una ciudad y después quitar una unidad de cada área en su límite de población (el efecto de la Agricultura es considerado cuando se determine el límite de población). Otra vez, ningún área puede ser despoblada completamente. Un jugador con Medicina que reciba esta calamidad necesita solo eliminar una ciudad y quitar una pieza de cada área en su límite de población. Un jugador con Medicina obligado a tener pérdidas de una Epidemia de otro jugador no pierde unidades, aunque todavía pierde una ciudad. Las pérdidas por Epidemias crean créditos para la compra de Medicina.

Cuando el Desorden Civil golpee, reduzca todas las ciudades en exceso de tres (en lugar de cuatro). Una ciudad es salvada de la reducción por cada carta de Música, Drama y Poesía, Ley y Democracia que posea el jugador afectado. Esto es, un jugador poseedor de las cuatro cartas mantendrá siete ciudades en juego tras la recepción de esta calamidad. Las ciudades perdidas por Desorden Civil generan créditos para comprar esta cartas.

Una víctima de Iconoclasmo y Herejía debe descartarse de una carta de Civilización a elección del jugador que pasó la carta de calamidad durante el comercio. Si este resultado en el jugador aborta en conseguir los requerimientos de la carta de Civilización por su posición en el AST, no podrá avanzar más su marcador hasta que los consiga. Un jugador poseedor de Ley puede seleccionar tres cartas que no pueden ser escogidas. Un jugador poseedor de Filosofía puede guardar seis cartas, y este efecto es acumulativo con el efecto de Ley. Sufrir esta calamidad otorga créditos para Ley y Filosofía.

Piratería no causara más la perdida de ciudades. En su lugar, inmediatamente tras el comercio el cual incluya la carta de Piratería sea acabado, la víctima debe mostrar todas sus cartas de comercio al jugador que le pasó la calamidad y el "pirata" puede robar una carta de comercio por cada barco "legítimo" que el pirata tenga en juego en el mapa. Para ser legítimos, los barcos deberán estar dentro del rango de movimiento de un área costera ocupada por una ciudad o ficha de la víctima. Tejer y Astronomía dan sus beneficios normales; ver tambien los beneficios de Alfarería descritos anteriormente. Las pérdidas por Piratería otorgan créditos para la compra de Ejército Profesional.

Mi octavo cambio, es para desalentar el recuento de cartas y para hacer las calamidades realmente aleatorias, es que las cartas de comercio y las calamidades de color marrón en el reverso no sean siempre colocadas debajo de la pila de comercio tan pronto como sean jugadas. Después de que todas las calamidades sean resueltas y todas las cartas de Civilización sean compradas, todas las cartas marrones serán colocadas como un grupo debajo de la pila apropiada. Las cartas de calamidad rojas en su reverso son siempre colocadas debajo al inicio del juego y al final de cada turno en el que sean jugadas, como antes. Tambien, al inicio del juego, todas las pilas de cartas son barajadas y nadie sabrá dónde está la calamidad en cada pila.

Noveno, sin limitación en el número de posesiones de cartas de Civilización, es más fácil acumular grandes cantidades de puntos. Todas las culturas necesitan 200 puntos adicionales para entrar en su espacio de "Meta" en la AST.

Décimo, y último, permitir a un jugador avanzar dos espacios en la AST bajo las siguientes condiciones: 1) satisface las condiciones para alcanzar el espacio situado tres por delante; y 2) el movimiento no lo coloca en primer lugar (o empatado en cabeza). Por ejemplo, el jugador egipcio ha tenido problemas pero esta finalmente preparado para entrar en la Edad de Bronce Tardía. Puede avanzar su marcador dos espacios si hasta los tres siguientes por delante están todavía en el período de la Edad de Bronce Tardía. Difícilmente le parecera bueno a un jugador que tiene la mejor colección de cartas de Civilización estará irremediablemente detrás porque una serie de calamidades le forzaron a quedarse atascado en la AST durante dos turnos al principio de juego.

¿Qué hacen estas nuevas reglas a este juego clásico, y es tal cambio valioso? Los nuevos atributos de las cartas de Civilización presentan a los jugadores varias estrategias viables ahora. Una cultura puede "decidir" ser mili-

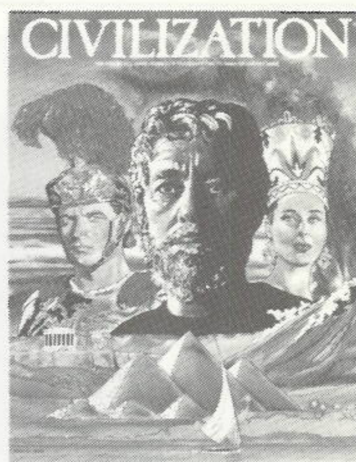
tar y embarcarse en campañas de conquista adquiriendo la Rueda, Astronomía, Herrería y Ejército Profesional. (De acuerdo, puedes encontrarte que no tienes amigos y pocas cartas de Civilización si vas por este camino). Un jugador puede intentarlo por Literatura, Acuñación y Arquitectura para incrementar los créditos, impuestos y construcción de ciudades, o quizás, prefiera Herrería, Agricultura y Telar para aumentar el valor de sus cartas de comercio. Esta última estrategia permite la rápida acumulación de riqueza si los vecinos son del tipo pacífico y natural, pero de poca protección contra calamidades e invasiones. Los jugadores más conservadores pueden comprar Alfarería, Agricultura, Ingeniería, Medicina y las cartas Cívicas para defenderse contra calamidades e invasores. Tal enfoque realizado con lentitud pero continuado progreso. Estrategias híbridas pueden ser tambien usadas. La estrategia óptima usualmente dependerá de la personalidad de tus oponentes.

Ciertas habilidades son esenciales para cualquier cultura floreciente en cualquier ambiente competitivo, e incluso nadie puede ahora ser dejado sin un tipo de carta de Civilización, este hecho debe ser añadido al juego. Herrería es un deber para cada uno. El vasto incremento de crédito otorgado por Literatura la hace una excelente compra temprana, pero su ahora exhorbitante precio puede hacer este paso muy difícil. Arquitectura es muy valiosa para menejar el tesoro, construir ciudades en áreas remotas, o reconstruirlas tras calamidades (También es ahora la carta de dos colores más barata, y a menudo será el pasaje a traves de la Edad de Bronce Tardía, pero tambien tiene un nuevo y mayor precio). Agricultura será casi obligatorio para Creta y Africa, quienes no estan dotados con muchas buenas tierras de cultivo; cada cual también la encontrará buena para pasar pues reduce los efectos de varias calamidades y hace las cartas de grano más valiosas. Egipto y Babilonia tendrán que adquirir Ingeniería pronto para proteger sus asentamientos en los valles inundables, y Creta si quiere protegerse contra los terremotos que probablemente acabaron históricamente con la civilización Minocea.

Una cultura sofisticada se construye sobre unos amplios fundamentos de características básicas, y las nuevas reglas no penalizan esto. Un gran número de cartas de bajo valor no será más un hándicap; en su lugar, usualmente proveeran más créditos que unas pocas cartas de alto valor. Es a menudo una buena estrategia, aunque, dejará una o dos cartas de bajo valor sin comprar tanto tiempo como sea posible para proporcionar una compra en esos turnos durante los cuales el comercio funciona pobremente y no tienes suficiente capital para comprar una buena carta, pero también demasiado para descartarse alegremente.

El comercio es mucho más productivo por la opción de créditos comerciales y la colocación aleatoria de las calamidades. Bajo las reglas originales, un sagaz comerciante a menudo rechazaría hacer un negocio favorable porque el otro jugador se beneficiaría más. Por tener un jugador que lanzarse en un crédito desmesurado para una carta de Civilización que tenga (semejante al comerciar tecnología es nuestros días), más negocios serán consumados completamente. Hasta incluso los contadores de cartas exhaustivos a menudo nunca sabrán quien tiene una calamidad para comerciar, nadie quedará aislado durante la fase de comercio. También será necesario para los jugadores comprobar las posiciones en el mapa y las cartas de Civilización que cada jugador tenga cuando se intente pasar una calamidad. Algunos de los oponentes serán altamente vulnerables, mientras otros podrían ser casi enteramente inmunes. Los efectos de una segunda calamidad son a menudo mínimos tras las pérdidas sufridas por la primera. También, una calamidad puede ser devastadora temporalmente pero podrá dejar a un oponente en disposición de coger una buena carta de Civilización barata en compensación. El momento de pasar una carta de Piratería, por ejemplo, puede ser muy importante. Intentar coger al jugador que tiene un juego completo de cartas comerciales y robarle algunas de ellas. Nada hay más satisfactorio que comerciar la última carta de grano a un jugador cuando uno también tiene la de Piratería y con tus cuatro piratas de Ejército Profesional robarle el juego completo de 256 puntos en cartas de Grano.

Bajo mis nuevas reglas, entrar en la Edad de Bronce Tardía puede causar algunos retrasos hasta que los créditos de grupo no hayan tenido la oportunidad para fortalecerse, y algunas cartas comerciales serán de limitado valor hasta que sus beneficios geométricos



no estén disponibles de una vez. Tambien, 155 puntos en cartas de Civilización serán exigidos, en oposición a los 75 bajo las reglas regulares. En la práctica, no es un problema serio. La competencia por Sal, Madera, Aceite y Vino, no será intensa en turno tempranos hasta que sus beneficios geométricos requieran cartas de Civilización. Incluso los bajos cuero y ocre pueden ser buenos objetivos comerciales, por la misma razón. Las mejores compras tempranas para ensanchar las posibilidades comerciales son Telar, Herrería y Agricultura, pero todos son Oficios, comprar estas cartas primero engendrará un retraso en alcanzar las tres categorias necesarias para entrar en la Edad de Bronce Tardía. Un retraso sería a menudo fatal si se usase la Tabla de Comercio Expandida y las reglas regulares. Con la nueva regla de "coger", esto es ahora una estrategia viable.

Con el transcurso del juego, los créditos de todo tipo se fortalecerán, las cartas de Civilización reduciran los efectos de las calamidades, y el paso del progreso se incrementará grandemente. Se volverá duro llevar el liderato y detrás al paquete, pero todavía hay algunos buenos métodos. Si no se tiene un Ejército Profesional, dos invasores pueden rápidamente derribar y devastar la mayoría de sus pertenencias. Sin Ley o Filosofía, una calamidad de Iconoclasmo y Herejía detendrá su progreso por un turno. Fallando esto, un boicot comercial podría aún ser efectivo. Estoy seguro que los jugadores tendran sus propios métodos para derribar al poderoso.

Intentar estas reglas la próxima vez que vayas a jugar con jugadores experimentados de Civilización. El incremento de complejidad es moderado, y el juego tiene una mayor riqueza de encanto. Esto es "CIVILIZACION AVANZADO".■





FLECHAS CONTRA CORAZAS (para jugar este escenario hay que tener OUTREMER y SIEGE)

Puesta en escena.

El grueso del ejército del Delfín de Francia destaca un grupo de avanzadilla para eliminar a los "escuchas" ingleses. Al llegar a una aldea se tropiezan con un fuerte contingente que seguro sorprenderá al Delfín a menos que uno de los caballeros consiga huir...

Ingleses:

12 arqueros (Outremer), 3 sargentos (Siege), 10 campesinos (Siege), 3 caballeros a caballo (Siege), 5 ballesteros (Outremer), 5 piqueros (Siege).

Franceses:

2 sargentos (Outremer), 10 ballesteros (Siege+Outremer), 3 alabarderos (Outremer), 6 caballeros a caballo (Outremer).

Despliegue:

–Inglés:

–Francés:

Entran todos por cualquier lado del plano "The Village".

Reglas especiales:

Sólo los jinetes llevan armadura, el movimiento es 6 para personajes a pie y 8 para personajes a caballo.

Condiciones de Victoria:

Ganan los Franceses si consiguen sacar un jinete por el lado opuesto por el cual entró.

Ganan los Ingleses si consiguen eliminar a los caballeros.

En cualquier hexágono del mapa "The Village".

CLASH OF ARMS

De la mano de Central de Jocs llegan 8 wargames de nivel, de las casas "The Gamers" y "Tome/Clash of Arms Games".

Bloody 110th: Táctico. Diciembre 1944. Ardenas. 840 fichas.

August Fury: Brigada. Segunda batalla de Manassas. 560 fi.

The Emperor Returns: Operacional. Napoleónico. 200 fi.

La Bataille d'Espagnol Talavera: Táctico. Napoleónico. 400 fi.

La Bataille d'Albuera Espagnol: Táctico. Napoleónico 400 fi.

Napoleon at Leipzig: Táctico. Napoleónico. 360 fi.

The Last Victory: Táctico. Febrero 1943 Karkhov. 1000 fi.

Edelweiss: Táctico. Julio 1942 Caucaso. 720 fi.

Juegos de gran nivel en versión original en inglés, pronto comentaremos algunos de estos juegos más detalladamente.

VARIANTE PARA PANZER ARMEE AFRICA



Panzer Armee Afrika es un juego que posee por sí solo los ingredientes para hacer de cada partida un enfrentamiento emocionante e intenso; ideal para los amantes de la guerra blindada y de las maniobras de cerco, en un tablero en el que las unidades se desplazan de un lado a otro con sorprendente rapidez y en el que nunca puede afirmarse dónde se encuentra el frente, salvo cuando se agotan los suministros.

Lo que ahora os presentamos más que una variante constituye un conjunto de reglas opcionales que han de ser usadas de un modo inteligente pues desequilibran el juego, y que deben ser aplicadas de modo que contribuyan a hacer más interesante la partida.

No podemos olvidar que esta fase de la contienda fue probablemente "la última guerra entre caballeros"; más cuando en la batalla de El Alamein el general alemán Ritter Von Thoma cayó prisionero de los ingleses, cenó con todos los honores que correspondan a su grado en compañía de Montgomery, al que Von Thoma, en el transcurso de la cena, invitara a su casa en Alemania; no hay que decir que el gesto fue duramente criticado en ambos bandos, pero como dijo el general Bayerlein: "Felizmente, no teníamos allí una división de SS".

Mediante estas reglas opcionales se pretende reflejar una serie de hechos históricos que acaecieron o pudieron acaecer. En todos los casos se expone primero la regla de la variante seguida de un breve comentario.

A. ESTADOS MAYORES. ROMMEL Y MONTGOMERY (fichas marcadas con una letra "t").

A.1.1. Estado Mayor del Eje: cuando se ataca a las fichas alemanas apiladas con él, se añade un modificador de +1 a la tirada del dado.

A.1.2. Estado Mayor Aliado: las unidades que se encuentran apiladas con él, no se ven afectadas por la regla 12.0 de Control de Mando. Una vez por juego, durante un turno, puede extender este beneficio a las unidades que comiencen la fase de desplazamientos adyacentes a l.

A.2.1. ROMMEL: las unidades con las que está apilado suman un modificador de -2 a la tirada del dado cuando efectan un ataque (de la clase que sea). Nótese que esto puede permitir que se lleven a cabo ataques de arrasamiento que de otro modo resultarán imposibles. Esta regla sólo se aplica a las unidades alemanas.

A.2.2. Cuando Rommel comienza la fase de movimiento junto con un apilado (o unidad solitaria) y lo acompaña durante toda la fase de desplazamiento, la/s unidad/es pueden incrementar su factor de movimiento hasta igualar el de Rommel, que es de 70 (setenta). Las unidades han de ser de combate y alemanas, debiendo desplazarse con Rommel durante toda la fase de desplazamiento.

A.3.1. MONTGOMERY: cuando entra en juego deja de aplicarse la regla de Control de Mando a todas aquellas unidades aliadas capaces de trazar una línea hasta Monty, que cumpla los mismos requisitos que las de suministros (regla 10.2.).

A.4.1. Todas estas unidades entran en el juego junto con las de salida (starting), ubicadas en El Agheila o Alejandra, salvo la de Montgomery que se coloca en esta última ciudad en el Turno 18, en la fase de Reemplazos y Refuerzos.

A.4.2. Estas unidades carecen de ZOC y no cuentan a los efectos de apilamiento. No tienen factor de combate, sólo de movimiento, y son destruidas mediante ataques de arrasamiento si están solas, o destruyendo todas las unidades con las que se encuentran apiladas. Excepción: operaciones especiales. A efectos de transporte marítimo cuentan como si fuesen una unidad de suministros.

COMENTARIO

Los ejércitos que intervinieron en la Campaña del Desierto eran, en cuanto a efectivos, menos numerosos que los de otros Teatros de Operaciones. Por ello, la importancia de la per-

sonalidad de quienes los mandaban se incrementó.

Rommel fue una figura legendaria no sólo entre sus hombres sino también entre los ingleses. El Zorro del Desierto supervisaba desde el aire, a los mandos de su monoplano Fieseler Storch, la marcha de su columnas, si lo que observaba no era satisfactorio, aterrizaba y propinaba la correspondiente reprimenda al oficial al mando. Montgomery tras detener el avance alemán en El Alamein pasó todo el otoño de 1942 entrenando y arengando a sus tropas para la batalla decisiva que le llevara hasta Túnez.

La unidad de Estado Mayor Aliada quiere reflejar la capacidad aliada para preparar y ejecutar complejas acciones militares, como la Operación Compás (con la que Wavell expulsara a los italianos de Sidi Barrani, y tomara Bardia, Tobruk, Bengasi y El Agheila) o la Operación Crusader (con la que Auchinleck liberara Tobruk del cerco y devolvera a Rommel a sus puntos de partida).

Como es fácil comprender de este abanico la regla más "peligrosa" es la de Rommel, puesto que da una potencia y un alcance inicial a las unidades alemanas del que carecen al comienzo del juego, por ello debe utilizarse con mesura y precaucin.

B. PODER AEREO

(fichas marcadas con una "z")

B.1.1. Aeródromos: los hay en todas las ciudades señaladas en el mapa; además, el jugador del Eje puede construir dos más, durante la fase de reemplazos y refuerzos, sobre un hex controlado, al coste de un punto de reemplazo de infantería (alemán o italiano) por base aérea construida. No cabe construir bases aéreas sobre hexes de pantano o roca.

B.1.2. Las unidades de base aérea se pueden transportar, capturar o destruir como si de unidades de suministro se tratara; esto no afecta a los aeródromos implícitos en los hexes con ciudad, que no pueden ser destruidos ni transportados, y que son capturados con el control del hex.

B.2.1. PODER AEREO TACTICO (TAP): estos marcadores se sitúan sobre las fichas enemigas que vayan a ser objeto de un ataque (normal o de arrasamiento) y su efecto es restar 1 ó 2 del resultado del dado. Pueden usarse una vez por turno (cada marcador). En este caso, también puede suceder que se puedan llevar a cabo ataques de arrasamiento que de otro modo serán imposibles. Estos marcadores han de situarse dentro de un radio de ocho hexágonos de un aeródromo (o base aérea).

B.2.2. El Eje posee un marcador TAP, de valor -2, a partir de la fase de combate del turno 3 hasta el turno 8 inclusive, y del turno 14 (fase de desplazamiento) al 17, ambos inclusive. El jugador aliado posee un marcador TAP, de valor -1, durante un turno completo, a su elección, entre el 9 y el 13, ambos inclusive; y posee dos marcadores TAP, ambos de valor -1, desde el turno 18 hasta el final.

Los aeródromos que se capturan durante la fase de desplazamiento (p.ej., mediante ataque de arrasamiento) no pueden usarse como tales de cara a los marcadores TAP hasta el turno siguiente. Si el jugador del Eje intenta la opción de invadir Malta, tenga éxito o no, carece de marcador TAP durante los turnos 14, 15, 16 y 17.

El uso de marcadores TAP es incompatible con la participación en el ataque de ROMMEL.

B.3.1. BOMBARDEOS: el jugador del Eje puede efectuar un bombardeo durante la fase de combate, una vez por juego, no antes del turno 3 ni después del turno 8. El bombardeo se efectuará sobre un hex determinado y las unidades que en él se encuentren. El hex bombardeado debe estar en un radio de 8 hexes de un aeródromo y en un radio de 4 hexes de la unidad de Estado Mayor del Afrika Korps o de la de Rommel. Para efectuar el bombardeo hay que gastar una unidad de suministro que debe ubicarse en el hex de aeródromo antes indicado, y que en ese turno no podrá dedicarse a ningún tipo de abastecimiento.

B.3.2. EFECTOS: 1/ Si es un hex de puerto pierde su capacidad para desplazamiento marítimo en los dos turnos subsiguientes;

2/ Se tira el dado para la columna 3 de la Tabla de Resultados del Combate. Si el resultado lo permite elimínense las unidades aliadas que proceda, si no es posible, o lo es pero sobran puntos de pérdidas, súmense como si de factores de combate normales se tratara, al ataque normal que obligatoriamente ha de acompañar al bombardeo. EJEMPLO: Tobruk se encuentra defendido por dos unidades 3-50 y por una 2-50; el resultado del dado (para el bombardeo) es 1, luego se han de eliminar 4 puntos del defensor, conforme a las reglas se retira una unidad 3-50, pero nos sobra un punto de pérdidas, que se suma como si fuera un factor de combate, al ataque que cuatro unidades 4-60, dos 3-60 y una 2-60 realizan a Tobruk, para hacer un TOTAL de 25, por lo que el combate se resolverá en la columa 0.

COMENTARIO

La superioridad aérea durante la primera parte de las ofensivas de Rommel fue aplastante; aunque sólo tenía a sus órdenes directas un pequeño contingente de la Luftwaffe (y deba "solicitar" los servicios de los bombarderos medios con base en Sicilia), el hecho de que la mayoría de los aviones de la RAF fuesen desviados a Grecia para dar cobertura a la fuerza expedicionaria, permitió que el Afrika Korps se hiciese con el dominio de los cielos. Consecuencia de ello, fue el que Tobruk se viese sometido a intensos bombardeos por parte de los Stuka, durante los 242 días que permaneció sitiado. Estos ataques afectaron con especial intensidad al puerto y a las unidades de la Royal Navy que trataban de aprovisionar la ciudad, además de debilitar las defensas de la ciudad. Posteriormente, durante el verano de 1942, se libró "La Batalla de los Refuerzos y del Combustible", nuevos y modernos carros americanos, artillería, bombarderos B-25 y Baltimore, llegaron vía Sudán a reforzar el 8 Ejército; la ofensiva aliada estaba servida.

La combinación de las reglas de esta sección con las de la primera da siempre resultados sorprendentes... a favor de los alemanes, !Claro está!

C. COMANDOS

(fichas marcadas con "v")

C.1. En la fase de reemplazos y refuerzos del tercer turno el jugador aliado debe decidirse por una de las dos opciones de comandos y operaciones especiales:

OPCION A: una unidad 1-50 de comandos -SAS- y dos fichas de operaciones especiales.

OPCION B: cuatro batallones (A,B,C y D) de comandos, 1-50. Y una ficha de operaciones especiales.

C.2. Si se selecciona la opción A, la unidad SAS debe construirse, pagando un punto de reemplazo, en ese mismo turno y fase. Si se elige la opción B, cada turno a partir del 3, al coste de un punto de reemplazo por batallón, deben construirse las unidades de comando una por turno consecutivamente.

C.3. Si por cualquier circunstancia no puede ser construida alguna unidad, se pierde la posibilidad de hacerlo durante el resto del juego.

C.4. Las unidades de comando son unidades de combate, con ZOC propia y necesidad de suministros. Entran en el juego por la base de Alejandría. La única excepción a esta regla es cuando las unidades de comandos realizan operaciones de desembarco.

C.5. OPERACIONES DE DESEMBARCO: una unidad de comandos que comience su fase de desplazamiento en un hex de puerto, puede ser ubicada en cualquier hex de costa al este de Bengasi, considerándose que una unidad de combate ha hecho uso del desplazamiento marítimo a los efectos de los topes que cada puerto tiene señalados para este tipo de movimiento. Sólo una unidad de comandos puede realizar una operación de desembarco por turno.

C.5.1. La unidad así transportada carece de ZOC (incluso sobre el hex que ocupa) de cara a las líneas de suministro del Eje; por lo demás, para cualquier otra faceta del juego su ZOC es la normal. Esta unidad no debe tenerse en cuenta para lo dispuesto en la regla 19.11.

C.5.2. La unidad de comandos no puede ser desembarcada en un hex ocupado por una unidad de combate, pero sí dentro de su ZOC.

C.5.3. El batallón de comandos puede moverse dos hexes (en el mismo turno que se desplaza por mar) desde el lugar de desembarco con independencia del tipo de terreno. Se mueva o no puede atacar y ser contraatacado en el turno de desembarco.

C.5.4. Si la unidad de comandos se desplaza lo citados dos hexes y al siguiente turno no es capaz de trazar una lnea de suministros, es sacada del tablero y no puede ser reconstruida; si es capaz de trazar la ruta de suministros, es tratada, a partir de ese momento, como una unidad aliada más, sin perjuicio de que en posteriores turnos pueda realizar nuevos desembarcos.

C.5.5. Si no se mueve en el turno de desembarco, al siguiente puede ser transportada marítimamente hasta un puerto, considerándose este traslado como movimiento de una unidad de combate, a los efectos del desplazamiento marítimo. Si no se "rescata" a la unidad de este modo se aplica la regla C.5.4.

COMENTARIO

En febrero de 1941 fueron enviados a Oriente Medio los Comandos números 7,8 y 11, a su llegada se organizó una unidad más, con tropas locales. Estas fuerzas se convertirán en una Brigada de la 6 División del Ejército de Wavell, siendo rebautizados como Batallones A, B, C y D. Estas unidades demostraron su valía, fundamentalmente, en Creta y en la invasión de Siria , siendo sus operaciones en la Cirenaica escasas. Al no llegar refuerzos para reponer las pérdidas habidas las unidades fueron disueltas, salvo unos pocos hombres que formaron el Servicio Aéreo Especial (SAS), y una fuerza anfibia al mando del General de Brigada Laycock.

Interesa al jugador aliado la Opción B si pretende retrasar el avance de las Tropas del Eje amenazando sus unidades de suministros y su retaguardia de modo permanente. No se debe olvidar que esta opción que se toma al principio de la partida tiene una trascendencia vital posteriormente y, especialmente, en los primeros turnos, en los que el jugador aliado debe evitar la caída de Tobruk por todos los medios a su alcance.

D. OPERACIONES ESPECIALES (unidades señaladas con la letra "q")

D.1. Cada unidad de operaciones especiales representa la posibilidad de realizar una "misión". Los marcadores se colocan fuera del mapa; se reciben sin coste alguno y su número varía según la Opción A o B escogida.

D.2. Misiones realizables:

a) Matar a Rommel: éste debe encontrarse en un hex de costa o a tres hexes de cualquier unidad aliada que pueda atacar (atención a la regla de Control de Mando).

b) Destruir el Estado Mayor del Afrika Korps: deben concurrir los mismos requisitos que para la misión anterior.

c) Contraataque nocturno: se resta dos al resultado del dado en cualquier contraataque aliado provocado por un ataque del Eje.

D.3. La misión "a" se considera cumplida con éxito con una tirada de dado de uno (1); la "b" con un resultado de uno o dos (1 2). La "c" tiene éxito automáticamente.

D.4. Sólo una de las misiones descritas puede realizarse por turno una sólo de cada tipo por juego (no se puede "repetir"). Cada vez que se intente una misión, con éxito o no, se retira del juego un marcador. Los marcadores no pueden ser reconstruidos, se sacan del juego, no son llevados al "CADRE".

COMENTARIO:

Pequeñas unidades de comandos realizaron a lo largo de 1941/42 arriesgados golpes de mano que de haber tenido éxito hubieran podido cambiar el curso de la historia. Ataques a aerdromos alemanes de importancia estratégica (junio de 1942), el intento de dar muerte a Rommel en su cuartel de Beda Littoria (17 de noviembre) y golpes de mano tácticos (18 de julio de 1941, sitio de Tobruk), fueron todos ellos resueltos con dispar fortuna (fracaso en todas las acciones salvo en la última); este tipo de iniciativas son las que se pretenden reflejar a través de los marcadores de operaciones especiales.

E. UNIDADES DE GUARNICION (fichas señaladas con la letra "p")

E.1. CREACION: a partir del turno 2, en la fase de reemplazos y refuerzos, puede retirarse un regimiento de infantería italiano (que se coloca en el "cadre") y sustituirlo por tres unidades de guarnición. Las unidades de guarnición pueden situarse en hexes de ciudad, sobre unidades de suministros o sobre las bases aéreas. Si cualquiera de estas dos últimas es trasladada, la unidad de guarnición se retira del tablero al que podrá volver por el mecanismo descrito antes.

E.2. Estas unidades se consideran como italianas. No pueden moverse salvo para atacar unidades de comandos desembarcadas usando un factor de movimiento de 10, una vez eliminados o reembarcados los comandos, deben volver a su guarnición por el camino más corto.

E.3. Sólo poseen factor de combate, con valor 1, en dos casos:

a) Cuando atacan a unidades de comando desembarcadas;

b) Cuando se defienden o contraatacan;

No pueden realizar ataques de arrasamiento y su factor de combate NUNCA se ve reducido por debajo de 1 (uno).

PRECISIONES EN TORNO AL TABLERO

Se considera que están unidos por tierra entre sí los siguientes hexágonos:

311-2312 2413-2414 2318-2319
2020-2021 1633-1634 1538-1539

Espero que esta variante sirva para proporcionaros muchas horas agradables de juego. Para cualquier consulta o si os interesa el modo de jugar por correo PANZER ARMEE AFRIKA, os podéis dirigir a:

Amando Antoñano Fernández de Quincoces C/ Bretón, 34, 4 A, Esc. Izda. 50005- ZARAGOZA.■

LA BATALLA DE MAYA. 25/07/1813

Wellington comenzó el 20 de mayo de 1813 su campaña y, en menos de un mes, logró expulsar al invasor de la meseta Central, derrotarle en Vitoria y empujarle más allá de los Pirineos, con la excepción de las guarniciones de San Sebastian y Pamplona.

La situación del general inglés era muy similar a la de los aliados despues del desembarco de Normandía en la II G.M.: unas extensas líneas de comunicaciones y un frente difícil y prolongado que cubrir con pocas tropas. Así los franceses decidieron concentrar sus fuerzas atacando simultáneamente los puertos de Maya y Roncesvalles para romper la ténue línea aliada.

El terreno elegido para la ofensiva era propicio al avance de tropas ocultas por los obstáculos del terreno: quebradas, montañas, desfiladeros... que bloqueaban las líneas de observación de los piquetes aliados.

El General Steward disponía de sólo 4.000 hombres para defender tres puertos: en Maya y Lessessa estaba desplegada la Brigada de Cameron dominando el Valle de Urdax; en Aretesque la Brigada de Pringle tenía a su frente el Macizo de Gorospil que le bloqueaba la vista. Sobre éste se colocaron vigias del 34 Reg. y piquetes de caballería portuguesa, a 5 Km. de los campamentos y por tanto demasiado lejos para recibir apoyo de sus unidades.

D'Erlòn comenzó su ataque al amanecer del día 25 enviando a la Guardia Nacional de Baigorri en un amago contra los puertos del Este mientras las divisiones se deslizaban ocultas por el terreno hacia Arette y Lessessa.

A las 7 a.m. los vigías de Cameron dieron la alarma pero hasta las 9 no se ordenó a las compañias ligeras acudir en apoyo de la vanguardia. El General Steward entretanto, había abandonado el campamento para explorar los falsos ataques franceses contra su flanco derecho, dando órden a sus tropas antes de partir de que prepararan el desayuno.

Tras las primeras escaramuzas las 2 divisiones francesas se habían acercado en silencio y a las 10 a.m., habían superado los puestos avanzados capturando 350 portugueses. Los cañones lusos instalados en lo alto del cerro dispararon una salva en señal de alerta mientras un línea de 700 tiralleurs, protegiendo la 2 División de DÁrmagnac, y apoyados por Abbé llegaban al paso de Lessessa y la 6 Div. de Maransin comenzaba su travesía hacia Maya.

El General Pringle, sorprendido, cabalgó hacia el lugar de la acción acompañado de 3 batallones pero éstos, dispersos en sus campamentos en el valle de Maya, debían primero agruparse y avanzar por una fuerte ladera, lo cual les hizo llegar exahustos.

Los tiralleurs franceses ignorando el gran número de bajas sufridas como consecuencia del certero fuego inglés, eliminaron 2/3 de las compañias ligeras y cayeron sobre las primeras compañias del 34, arrollándolas y matando a su capitán y coronel. El regimiento, desordenado, huye por la carretera de Maya y atraviesa al recien llegado 39 Reg., que tampoco puede resistir el ímpetu francés. Finalmente la 2 Div de D'Armagnac había conseguido establecerse firmemente en la cima del Puerto de Aretesque. Sólo el 28 Foot se interponía entre éste general y el Valle de Maya.

Cameron envió en apoyo de Pringle al 50 Foot, pero cuando éste se movía por el "Chemin des Anglais", se vió sorprendido por la 3 Div. de Abbé, surgiendo desde el Puerto de Lessessa y, tras un feroz combate, los ingleses fueron puestos en fuga hacia Maya despues de ser atacados por las unidades de D'Armagnac desde el este.

La tropas de Maransin entretanto, ascendían por el Valle de Urdax teniendo frente a sí sólo al 71 y 92 Foot. Cameron intentó formar una nueva línea de batalla reagrupando el 28 y 39 Reg. con los restos del 34 y 50 bajo la protección de la batería portuguesa. El ataque contra este nuevo obstáculo lo encabezaban las tropas de Abbé, y frente a ellos 400 hombres del 92 Ligth dispararon descarga tras descarga sin conseguir detener al enemigo y, finalmente, con un 50% de bajas se replegaron dejando una barrera de muertos y heridos tras de sí.

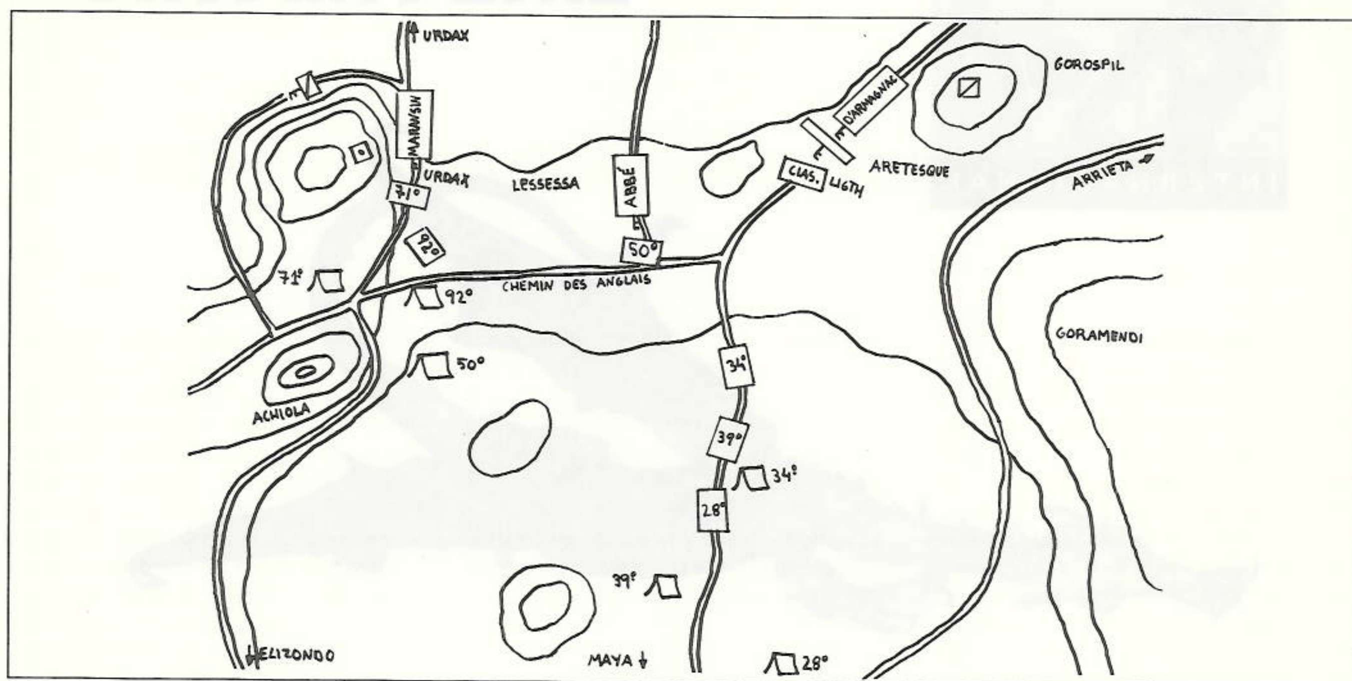
Pringle, que desde hace una hora había asumido el mando supremo, ordenó a la batería portuguesa retirarse hacia el sur, pero en éste momento el General Steward llegó desde Elizondo y anuló la órden; a su alrededor se habían perdido los puertos de Aretesque y Lessessa, y las columnas francesas avanzaban desde el este; sólo 500 soldados del 71 Foot defendían el paso de Maya. Viendo la posición insostenible ordenó retroceder a la infantería hasta el Monte Achiola, donde dominaba el vital cruce de carreteras, y envió tropas en apoyo del 71.

D'Erlon hizo que las unidades de Abbé y D'Armagnac continuaran su avance en dirección al pueblo de Maya dejando a la 6 Div. de Maransin para terminar con los ingleses. Un nuevo embate de las columnas galas hizo imposible mantener la posición a las diezmadas unidades británicas, que retrocedieron en desorden hacia el valle. A las 3 p.m. los imperiales dominaban el cruce y habían capturado la batería portuguesa; el 92 Light sólo contaba con un tercio de sus efectivos iniciales.

A la 4,30 p.m. los campamentos ingleses tambien caían bajo las garras de las águilas del Emperador mientras restos del 82 Foot, atrincherados en el Achiola, al haber disparado todos sus cartuchos sustituyeron las balas por piedras, que arrojaban desde las laderas del monte para hostigar al enemigo.

La situación inglesa era desesperada y cuando los soldados de Steward comenzaban a dispersarse abandonando su última línea defensiva, las tropas francesas fueron atacadas por el flanco desde el oeste por dos batallones de la 7 Div. de Barnes; aquellos, sorprendidos por la inesperada aparición de refuerzos cuando la victoria era inminente, retrocedieron hasta la cima del puerto de Maya donde se reagruparon.

D'Erlon, temiendo que estás nuevas unidades fueran la vanguardia de un cuerpo más numeroso se desplegó a la defensiva en lo alto del collado, resistiendo los repetidos ataques de los recien llegados a los que se unieron los restos máltrechos del 92 Light enardecidos por el toque de carga de su Gaitero Mayor. El combate continuó hasta



el anochecer, momento aprovechado por Steward para retirarse hasta Elizondo, donde creó una nueva posición. Los franceses habían conseguido perforar la línea enemiga pero el ímpetu inicial desapareció, siendo ésta una victoria pírrica que nada resolvía en la campaña.

Conclusiones: El primer ataque francés había logrado distraer a Steward del principal objetivo y sólo la llegada de refuerzos impidió la aniquilación de sus unidades y que el dispositivo de Wellington fuera atravesado, prolongando la Guerra de la Independencia quién sabe cuánto tiempo. Destacaremos tambien el formidable espíritu de cuerpo de ambos ejercitos, especialmente el francés que combatió como en sus mejores campañas.

LA BATALLA EN 3D

El factor primordial en este combate fue la visibilidad: lo quebrado del terreno y los bosques impidieron a los ingleses dar la voz de alarma primero, y luego que se reunieran los batallones acampados en el Valle de Maya.

El ataque inicial de diversión hecho por la Guardia Nacional, que privó de mando efectivo a los británicos durante la fase decisiva de la batalla, se puede representar de dos maneras: " bien indicando el árbitro al jugador inglés que una potente columna le atacará por su flanco " privandole durante la primera hora de batalla de la posibilidad de cambiar de órdenes a sus unidades. Tambien los cambios de órdenes y el movimiento de mandos y mensajeros deberán ser penalizados para reflejar la escasa competencia del generalato británico.

Dado que los regimientos de Steward se hallaban dispersos en sus campamentos, desprevenidos, y éste fue un factor decisivo a la hora de organizar el contraataque, en la mesa de juego sólo podrán ser activadas las unidades que el propio general, una cada turno, acudiendo a sus campos aquel personalmente para dar la orden. El jugador francés podrá además crear una columna "fantasma" con unidades inexistentes para confundir al enemigo.

A partir del décimo turno el jugador inglés lanzará 1d10 en secreto para ver si llegan los refuerzos de Barnes desde el oeste; sacando entre 7 y 10 inclusive, estos entrarán por dicho sector de la mesa.

La MORAL británica deber reflejar varios aspectos vitales: su fatiga, la bisoñez del mando que sustituyó a Steward y la escasez de municiones. Los franceses, en cambio gozan de la moral del que combate bajo un mando experto y razonablemente hábil.

El general francés tiene como OBJETIVO el abrir la carretera hacia Maya y capturar la batería portuguesa, si son varios los jugadores, podrán tener diferentes planteamientos: mientras D'Erlon perseguirá los objetivos ya señalados, sus subordinados sólo buscarán machacar al enemigo, venciendo el que de ellos cause mayor número de bajas.

TROPAS INTERVINIENES

Aliados. Steward:
Brigada Pringle: 28, 34 y 39 Foot
Brigada Cameron: 50, 71 y 92 Foot
Batería portuguesa. 4 cañones de 9 Lbrs.
Piquetes de caballería portuguesa
TOTAL: 4.000 hombres
Refuerzos: 82 Foot
Brigada Barnes: 6, 2/24, 2/58 Foot
Entran en combate entre las 4 y 6 p.m.
TOTAL: 2.000 hombres
Bajas: 1.500 hombres y 4 cañones

Franceses. D'Erlon:
2 Div. D'Armagnac: 8 bones, 6.000 hombres
3 Div. Abbé: 9 bones, 7.000 hombres
6 Div. Maransin: 8 bones, 5.000 hombres
TOTAL: 18.000 hombres
En apoyo: Batallones de la Guardia Nacional de Baigorri
Piquetes de caballería
Bajas: 1.700 hombres

Bibliografía:

- Battles for Wargamers: Wise
- The Peninsular War: Oman
- La Ulcera Española

Reglas y figuras:

- Hacia el tronar de los cañones: CLUB ALPHA
- In the Grand Manner: P. Gilder
- Figuras de Battle Honours en 15 mm, o Heroics & Ros en 5 mm (distribuidas por Alejandro Mesa), aunque tambien estan muy bien las de ESCI de plástico.

TU AMIGO EL ORDENADOR, YA HABLA EN ESPAÑOL



POR LUIS FERNANDO GIMENEZ MARCO

INTRODUCCION

PARANOIA es un juego de humor negro ambientado en una antiutopa!é futurista. A estas alturas creo que muchos de vosotros conocéis de sobra sus características, pero no estará de más recordarlas ahora que va a salir la versión española.

Humorístico.

Creo que este juego es el único donde la sola lectura de las reglas es casi tan divertido como jugar. Parés y Salvador comentaban en Líder 16 (pág. 46) otro rasgo original: el único juego donde se divierten más los que miran que los que juegan. Falta decir otra cosa: es el juego de rol donde el Máster más y mejor se lo puede pasar verdaderamente en grande. La verdad es que con PARANOIA todo el mundo acaba con las mandíbulas doloridas de tanto reír: el que lee, el que juega, el que mira y, sobre todo, el que oficia de Máster.

Pero ¡ATENCIÓN!: éste no es un juego absolutamente aconsejable para tres tipos de persona:

Jugadores inexpertos en el rol.

Es mucho mejor empezar con otros juegos ya que PARANOIA pertenece a la cara oscura y perversa del juego, esa zona donde lo convencional se ha invertido. No se entiende una caricatura sin conocer antes el modelo. Por eso, si eres nuevo en el mundillo del rol juega antes unas cuantas partidas a Runequest, a Cthulhu, a Star Wars, al Señor de los Anillos y al Príncipe Valiente. Después, y sólo después, estarás preparado para enfrentarte con esta terapia de choque que es PARANOIA.

Jugadores quisquillosos.

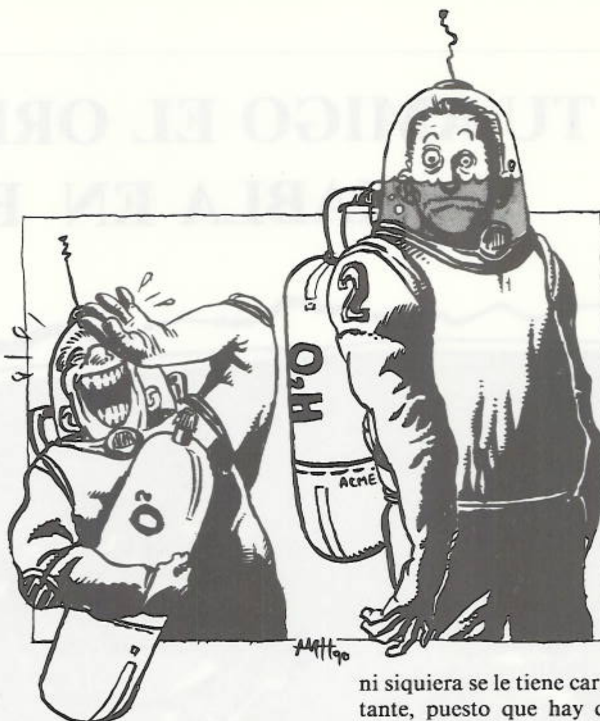
Paranoia no está hecho para el jugador que no sabe aguantar estóicamente bromas y jugarretas, o que tiende a tomarse por el lado personal los acontecimientos que ocurren en el juego.

Jugadores moralistas.

Este juego es poco "educativo". No se anima a la cooperación entre los jugadores. Al contrario, se les estimula para que desconfíen unos de otros, para que se vigilen, para que se aniquilen incluso. Un personaje triunfador atesora unas "virtudes" que ponen los pelos de punta al profesional de la educación: hipocresía, disimulo, cinismo, egoísmo. Con todo, romperé aquí una lanza en favor de mi juego favorito: su verdadero lado educativo está en concienciar totalmente al jugador contra los abusos de un poder absoluto y despersonalizado, así como contra aquéllos que se benefician de ese tipo de poder para vivir de forma privilegiada.

Negro.

PARANOIA es un juego de humor, sí, pero de humor negro. Si un psiquiatra asiste a una sesión de PARANOIA quedará asombrado al ver como unos tipos (unos seres humanos al parecer normales) pueden divertirse tanto con temas tan macabros: los personajes sufren las más horribles muertes, la vida humana es tratada con el más absoluto desprecio, se asiste con frialdad impasible a situaciones de la más sangrante injusticia o de la más gratuita crueldad. En este juego, los personajes mueren como moscas. No sé si me has entendido: los **PJ** son los que mueren como moscas. Apenas tienes tiempo de encariñarte de tu personaje cuando ya lo tienes pulverizado, convertido en un montoncito de polvo humeante junto a una de sus botas. Supondrás entonces que el jugador pasa todo el tiempo rellenando hoja tras hoja de personaje. Nada de eso. Sigue leyendo y verás de qué forma tan original se resuelve ese pequeño problema en PARANOIA.



Caricaturesco.

En principio, se observa de inmediato que se se trata de una caricatura de los regímenes totalitarios. Pero sobre todo el mundo de Paranoia nos hace reír porque nos presenta una sangrante caricatura de la época que nos ha tocado vivir. Y no se deja títere con cabeza: el jugador inteligente podrá entrever, debajo de las situaciones y personajes del juego, los puntos negros de nuestra sociedad: el sutil control del Estado y de las multinacionales, la inoperancia de funcionarios desmotivados, la feroz competitividad entre supuestos compañeros, la vergonzante integración en el "sistema" de los que aparentan luchar contra él... Seguro que muchas de esas situaciones, muchos de esos personajes, no son sino situaciones y personajes reales aunque reflejados por espejos deformantes. Es el esperpento trasplantado al juego. Si te encanta el humor absurdo, no lo dudes. Has encontrado tu juego. O tal vez es PARANOIA quien te ha encontrado a ti.

Antiheroico.

PARANOIA es un juego de antihéroes. Los personajes son unos tipejos de la peor estofa: embaucadores, pelotilleros, mentirosos, traidores. Es difícil que un jugador llegue a identificarse con su personaje. A veces ni siquiera se le tiene cariño. Esto es importante, puesto que hay que acostumbrarse desde el principio a que tu personaje sea liquidado de la forma más estúpida, frecuente e injusta. Por eso, los geniales diseñadores de este juego han previsto que un personaje conste realmente de seis "copias" o clones. Igual que ocurre en los clásicos juegos de ordenador: cuando los marcianitos te liquidan la "nave" surge inmediatamente otra idéntica dispuesta a continuar la epopeya en el mismo punto donde cayó la anterior.

Cínico.

El cinismo es uno de los rasgos fundamentales del juego. Si no se entiende esto, difícilmente se disfrutará jugándolo. Parafraseando el lema de La Codorniz (aquella veterana revista española de humor): PARANOIA es el juego más audaz para el jugador más inteligente. Como veremos más adelante, en este juego hay que andar muy espabilado. Uno tiene que jugar muy bien sus cartas pero sin dar a entender que se conocen las reglas. Uno tiene que ser capaz de afirmar una cosa y su contraria, estar convencido de que ambas son ciertas y conseguir que los demás lo acepten. Sólo así podrás sobrevivir en PARANOIA.

Futurista.

La base del juego está ambientada según los patrones de la ciencia ficción. PARANOIA se sitúa en un futuro sombrío donde la humanidad ha quedado diezmada por una catástrofe que... (censurado por razones de seguridad). Al parecer, sólo han logrado sobrevivir los habitantes de un gigantesco Refugio subterráneo conocido como Complejo Alfa y que está dominado por un Ordenador omnipotente y bienintencionado pero que se ha vuelto completamente majareta porque... (censurado por razones de seguridad). Como se puede suponer, en este juego se prima el lado negro del futurismo: los robots actúan de forma enloquecida y conculcan cada dos por tres los sacrosantos principios asimovianos; las armas son inconcebiblemente mortíferas (por ejemplo, hay una especie de rifle que es capaz de

disparar proyectiles de fisión nuclear !!); pero por otra parte esas armas suelen averiarse de los modos más caprichosos y estrambóticos. Por no hablar de los vehículos, de sofisticado diseño pero con un funcionamiento totalmente disparatado.

Ambiental.

PARANOIA es un juego fundamentalmente de ambiente. Por eso no es fácil ser un buen Máster de PARANOIA. Se necesitan grandes dotes histriónicas, una gran capacidad de improvisación y (déjenme decirlo) bastante mala leche. Pero sin pasarse: a veces hemos podido ver algún que otro Máster que atraviesa esa débil barrera que separa entre ensañarse con los personajes y excederse con los jugadores. Por eso recomiendo que no se permita ser Máster de PARANOIA sino a alguien experto en dirigir juegos de rol y con cierta madurez.

Atípico.

Si todo lo que llevamos dicho hasta ahora no te ha dado la impresión de que estás ante un juego verdaderamente raro, espera. Para rematar lo dicho, resulta que este es un juego donde se prohibe al jugador leer las reglas. Así, como suena. El Ordenador dice que es obligatorio comprar el juego, pero en cuanto lo abres se te dice que está prohibido leer las reglas. En todo caso, se te permite leer, y casi con reparos, únicamente el primero de los siete capítulos de que consta el libro. ¿Cómo puede ser esto? Ah, amigo. Estás ingresando en el mundo de PARANOIA. Bueno, porque me caes bien y eres lector de Líder, te diré el secreto, la verdad y toda la verdad, hasta donde pueda decirla por razones de seguridad. La verdad es que leer las reglas de PARANOIA es una experiencia tan divertida que es improbable que puedas resistir la tentación. Así que, vale, adelante, léelas. Pero el secreto está en que luego, mientras juegues una partida, jamás, pero jamás, debes hacer ver a tu Máster que conoces ni un ápice de las reglas.

Pero sobre todo, hay algo que no es atípico y que se comparte con el resto de los juegos de rol. Concedo que te va a ser casi inhumano dejar de leer las aventuras, escenarios y campañas de PARANOIA. Porque ya te imaginarás que su contenido es algo "demasiao pa'l coco", tío. Pero te diría que aquí es fundamental, casi más que en cualquier otro juego de rol, si eso cabe, que los jugadores estén absolutamente en ayunas sobre el contenido y la trama de los escenarios.

Así que resumiendo:

Si vas a jugar a PARANOIA, cómprate el juego pero no leas el capítulo 7, ya que es una aventura completa que sólo tu Máster puede leer. Y cuando juegues, intenta convencer a tu Máster de que no has leído nada, nada de los capítulos 2 al 6. Seguro que te cree.

Si te decides a ser Máster de PARANOIA. Entonces, ¡felicidades! Quizá has tomado una de las decisiones más importantes de tu vida. En tal caso, ¡compra todo lo que vaya saliendo de PARANOIA! Verás como no te defrauda. Más adelante tienes una previsión de futuras ediciones de módulos, adiciones y escenarios.

EL MUNDO DE PARANOIA

En este juego, tu personaje va a encarnar a uno de los agentes de élite del Ordenador. Los famosos Esclarecedores.

Y antes de seguir, una nota lingéistica. Tal vez no todo el mundo esté de acuerdo con que la mejor traducción de "Troubleshooter" sea esta de "Esclarecedor". La mejor definición de Troubleshoteer es: "alguien dedicado a cazar 'problemas' y a disparar contra ellos". Realmente no hay en nuestra lengua ningún término que pueda ajustarse a esa definición. Había, pues, que inventar una palabra. Pero tras barajar muchas variantes ("cazaproblemas", "cazaverías", "mataproblemas") finalmente me decidí, a regañadientes, a dar por bueno el calco de la versión francesa: y de su "eclaireur" nació nuestro "esclarecedor". A mí personalmente me hubiera agradado acuñar algún término más castizo, pero de todos modos la elección llevaba ya tiempo determinada: en los escenarios publicados en esta y otras revistas, el término Esclarecedor se daba ya por bueno. Por lo tanto, al no contar con una alternativa mejor el ETO (equipo de traductores oficiales) le damos el respaldo debido.

¿Y qué es concretamente un Esclarecedor? Verás. El Complejo Alfa es una agradable utopía, pero no está exenta de peligros. Y es que hay enemigos externos e internos que quieren ver destruida esta sociedad perfecta. Los enemigos externos son enormemente poderoooosos y malignos: nadie los ha visto, pero se les conoce con el nombre de "comunistas". El Ordenador tiene que defendernos de ellos, puesto que su objetivo es invadir el Complejo Alfa, pervertir la sociedad, aniquilar la especie humana y hasta arrasar la vida tal como la conocemos. Según el Ordenador del Complejo Alfa, los "comunistas" son la encarnación perfecta del Mal (seguramente este Ordenador basa sus conocimientos históricos en algún fichero confidencial de la era Reagan). Pero lo peor no es que existan los comunistas, no. Lo peor es que cuentan con una Quinta Columna dentro del Complejo Alfa: los traidores. Hay traidores por todas partes, ocultos, acechantes, esperando una oportunidad para abrir las puertas a la invasión comunista, trabajando afanosamente para debilitar la moral y los sistemas defensivos del Complejo. Los traidores son inconformistas, gente insatisfecha y resentida, incapaz de agradecer todo el bien que proporciona la dirección del Ordenador en esta utopía perfecta. Y para colmo, los traidores cuentan con dos poderosas armas para conseguir sus odiosos fines: las mutaciones y las sociedades secretas. En primer lugar todos los traidores han conseguido, no sabemos cómo, adquirir una Mutación genética de nacimiento que los hace diferentes a los demás y por eso odian a los ciudadanos leales y por eso preferirían vender el Complejo al comunismo exterior. Y en segundo lugar, todos los traidores se agrupan en abominables Sociedades Secretas que socavan los principios básicos de la convivencia y que desatan sangrientas revueltas y guerras de bandas. Estos traidores deben ser desenmascarados y aniquilados sin piedad: tu vida, la de tu familia clónica, la de todo el Complejo Alfa está en juego.

Pero, por fortuna, el Ordenador cuenta con una inestimable ayuda: el cuerpo de agentes de élite conocidos como:

(música de fanfarrias, por favor)

¡¡¡ LOS ESCLARECEDORES !!!

Sí, queridos lectores. Gracias a este esforzado grupo, provisto de una moral inquebrantable y de un armamento de tecnología punta, los traidores son cada día menos en el Complejo Alfa. ¡Alístate! Empuña tu láser y limpia el Complejo a las órdenes del Ordenador. Juega a PARANOIA. Será divertio buscar traidores cobardes y acabar con sus miserables vidas al tiempo que se hace un buen servicio a la comunidad.

A todo esto, casi se me olvidaba. Tu personaje es un mutante de nacimiento y pertenece desde hace muuuucho a una Sociedad Secreta. ¿Divertido verdad? Pero no se lo digas a nadie... Y sobre todo, no lo olvides: ¡no confíes en nadie! ¡Ten siempre el láser a mano!

La vida del Esclarecedor es peligrosa. La mortandad entre sus filas es pasmosamente elevada. Afortunadamente, como jugador encarnarás a toda una familia clónica de seis miembros idénticos. Cuando uno de ellos encuentre un destino fatal, el sabio Ordenador activará al siguiente clon de la familia y tú podrás seguir jugando casi como si nada hubiera pasado.

Para qué contarte más. Pronto tendrás en tus manos un ejemplar de PARANOIA. En él podrás leer, si eres Máster o si eres un traidor mutante comunista, todo lo que quieres saber sobre el Complejo Alfa y que tal vez no te atreverías a preguntar: qué es el Código de Seguridad, también llamado Acreditación; cómo están organizados los Servicios en el Complejo Alfa; qué son, cómo se organizan y cuáles son los objetivos de las Sociedades Secretas; qué son y cómo funcionan los Poderes Mutantes; todo esto y muchas cosas más.

PREVISION DE PUBLICACIONES EN CASTELLANO

MÁS MATERIAL DE PARANOIA. En principio tenemos previsto sacar a corto)medio plazo las siguientes extensiones:

PARANOIA AGUDA. Con esta extensión, podrás permitir a tus jugadores tener PJ robots. Además:

Nuevos modos de hacer sufrir a los PJ: tests psicotécnicos, drogoterapia. Nuevas sociedades secretas. Hilarantes ilustraciones, monitores esperpenticos y botas humeantes.

Incluida una verdadera cornucopia de escenarios, desde casi minicampañas a microaventuras.

80 antológicas páginas con nuevas reglas y escenarios.

EL SECTOR DOA. Indispensable para todo Máster que se precie. Una guía detallada de uno de los sectores más estrafalarios de todo el Complajo Alfa. ¿Quieres saber cómo viven y trabajan de verdad los infrarrojos? ¿Y cómo viven y disfrutan los Ultravioletas? Todo lo que querías saber sobre el Complejo Alfa pero no te atrevías a preguntar.

EL ORDENADOR SIEMPRE LLAMA DOS VECES. Como el mismo título indica, dos aventuras desternillantes: Cazaorcos y Enviad más clones.

Cazaorcos. ¿Magos? ¿Hombres lagartos? ¿Un Dungeon? ¿En PARANOIA? ¿Podrá tu pequeña pandilla de intrépidos almacenistas del SPL detener al malvado comunista mutante? ¿Se librarán de sus poderes mágicos? ¿Capturarán a su maquiavélico aprendiz con forma de hombre lagarto? Claro que sí. ¿Por qué no? Si un par de hobbits mequetrefes pudieron llevar un anillo al Monte del Destino desafiando las temibles amenazas de la Tierra Media, esta aventura debería ser un paseo.

Enviad más clones. Por el sistema de altavoces del Complejo Alfa, alguien se dedica a difundir antiguas cancioncillas de traición. Los esclarecedores tienen que buscar a los comunistas culpables a través)sí) de las alcantarillas, animados por el éxito de aquellas viejas baladas "Soy un rufián, soy un traidor" y "Sombrero de copa, corbata blanca y láser". ¡Viene incluido el cancionero del Complejo Alfa!

LA PANTALLA DE PARANOIA. El Ordenador ya está harto de que utilices esa chapucera pantalla que has improvisado con tres cartones de una caja de camisas. O peor aún, que utilices la pantalla de alguno de esos otros juegos infinitamente menos apasionantes que PARANOIA. Pero no sólo eso: además de la Pantalla, tendrás en tus manos los impresos, instancias y formularios que necesitas para hacer aún más difícil la vida de tus esclarecedores.

En la pantalla encontrarás las reglas básicas para dirigir el juego.

Y si aún te parece poco, también hay tres deliciosas aventuras para ser inmediatamente jugadas o para servir de fuente de inspiración en tus maquiavélicas campañas.

YO QUE TU NO LO HARIA, ESCLARECEDOR.

El Pueblo de Black Gulch, en el sector WST, era un lugar tranquilo hasta que llegó la banda del Robopistolero Black. Los esclarecedores deben poner orden. Estampidas de búfalos. Asaltos al tren. Duelo en el subsector OK. Tiroteos. Viejos tópicos. Destrucción desenfrenada. Masacres. Persecución a la diligencia. Yo que tú compraría el módulo, forastero...

CANCION TRISTE DE LA CAJA NEGRA CON CS AMARILLO.

"Tal vez el mejor escenario de rol publicado en la historia del género" (Número 106 de la revista Dragon).

Este escenario fue el ganador del concurso H.G.Wells al mejor escenario publicado (1985).

Videoclips. Guerreros de la carretera armados de alta tecnología. Break dance. Alarmante cantidad de formularios de ejecución. Una misteriosa Caja Negra. Muchas y nuevas formas de reducir a los esclarecedores a un montoncito de humeante polvo amarillo.

48 páginas de lacerantes aventuras...

Y para más largo plazo, si el Ordenador no lo impide, verán la luz:

BALADAS SOBRE EL TEMA: LOS TANQUES DE PROCESADO DE COMIDA.

SOLO SE VIVE SEIS VECES.

LA GLORIOSA REVOLUCIÓN POPULAR.

COMPLEJIDADES ALFA.

CANCION TRISTE DEL SECTOR HIL.

¡¡APAGÓN!! MANUAL DE SUPERVIVENCIA.



VALORACION DEL JUEGO.

A mi modo de ver, PARANOIA será un revulsivo para el mundillo del rol en el curso 90)91. Una manera refrescante y despreocupada de dejar un poco aparte esas campañas tan trágicas y tan serias que hemos vivido hasta ahora. Salvo en el caso de *El Príncipe Valiente*, creo que estamos ante el juego de rol de reglas más sencillas publicado hasta ahora en español. Y esto puede ser muy interesante para quienes quieran iniciarse rápidamente en un juego relativamente poco gastado, fácil de aprender, divertido y, ojo al parche, que permite ser jugado en sesiones de un par de horas si el Máster es algo experientado.

UNA ADVERTENCIA.

La versión española está basada en la SEGUNDA EDICION en inglés. La diferencia fundamental entre ambas ediciones estaba en que mientras en la primera se utilizaba un engorroso sistema de percentiles para determinar los diversos resultados de las acciones del juego, en la segunda se propone un sistema mucho más ágil donde no hace falta más que un sencillo dado de veinte. El problema está en que muchos madrugadores españoles han publicado aventuras de PARANOIA basándose en la primera edición en inglés. Pero, tranquilo, ciudadano. El Ordenador lo tiene todo previsto. En las reglas encontrarás un sistema para reconvertir cualquier escenario o campaña a las reglas modificadas de la versión española.

ALGUNAS IDEAS EXTRA SOBRE ORGANIZACION DE CAMPAÑAS

Aunque en el propio libro de reglas se dan muchas ideas y se abren muchos caminos para el diseño de escenarios y campañas, no estará de más que desde aquí demos nosotros nuestros propios consejos. Es increíble el potencial satírico y cómico de este juego. Un Máster con imaginación puede sacar un partido tremendo a prácticamente cualquier situación ya sea de la vida real, del cine o de la literatura. Tenéis abierto un horizonte virtualmente infinito.

Bienvenidos a PARANOIA.

1. Experimentaciones con el Código de Seguridad. El tema de la jerarquización ultramilitarizada sobre la base de colores y pigmentaciones da mucho de sí. Piensa en las reacciones que pueden tener los esclarecedores ante la visión de una paloma blanca o de una pantera negra. A propósito de los colores, en este juego hay un detalle que no deja de ser turbador y preocupante. ¿Qué pasa con los habitantes del Complejo Alfa de raza negra o amarilla? ¿Será el Ordenador tan racista que no deje jamás ascender a las personas de raza negra más allá del nivel infrarrojo? ¿Los ciudadanos de origen oriental, tienen CS amarillo de nacimiento? Esto es un poco absurdo: siguiendo ese razonamiento todos los ciudadanos de raza blanca tendrían que ser de credencial ultravioleta. Piensa en esto y seguro que se te ocurren escenarios (y aun campañas) con cierta enjundia... Una vez alguien me dio la idea de que un Alto Programador podría tener un gato de color azul o un perro de color blanco como raras mascotas procedentes del exterior: imagina las aventuras de un grupo de esclarecedores encargados de cuidar al bicho (al que deben obediencia absoluta dada su elevada credencial...).

2. Experimentaciones con las sociedades secretas. A menudo, la creación de una sociedad secreta propia conlleva multitud de escenarios y aventuras por sí misma. Lo más fácil es pensar "ramas" específicas de sociedades secretas "oficiales". Estas ramas pueden ser ortodoxas o heréticas. Por ejemplo, imagina un sector de los protecnos formado exclusivamente por biónicos casi totales: a esta sociedad pertenecen robotanques, roboexcavadoras, roboaviones... todos ellos con un cerebro humano asistido por un cerebro electrónico. Y todos son esquizoides: el cerebro humano puede ser el de un clon que fue leopardo de la muerte o incluso humanista o hasta antifrankenstein; mientras que el cerebro electrónico tiene una mentalidad protecno, córpore metal o ¡comunista! Yo personalmente encuentro muy divertido parodiar instituciones reales a la hora de diseñar nuevas sociedades secretas. Mira a tu alrededor, lee la prensa. Las ideas salen como caracoles tras la lluvia. Nuevas sociedades secretas de médicos, de juristas, de profesores, de militares golpistas, de narcoterroristas, de agentes secretos al estilo James Bond. Seguro que alguno de vosotros ya está pensando en el momento en que románticos y comunistas preparan una perestroika en el Complejo Alfa.

3. Y si te sientes con fuerzas: inventa tu propio Complejo Alfa. Tras el Gran Boom, los ciudadanos de muchos países comenzaron una nueva vida en otros gigantescos refugios nucleares. ¿Cómo será la vida en un Complejo Alfa soviético, donde el Ordenador tiene una mentalidad comunista? Envía a tus esclarecedores a espiar a otro complejo donde se trastocan todas las normas: los colores del CS son distintos, el nivel tecnológico es diferente, los Servicios funcionan con otro estilo propio y original. Nuestro reto para este año: diseñar el Complejo Alfa español. ¿Un Complejo Alfa en Madrid, en Barcelona quizá? ¿Uno en cada Autonomía? ¿Todavía estaban los socialistas en el poder cuando se produjo el Gran Booom? Los servicios pueden ser hilarantes: pensemos en los descendientes de nuestra Seguridad Social, de nuestro Ministerio de Educación, del CESID. Puede ser la monda. ¿Y qué me decís de las sociedades secretas? ¿UGT y CCOO pasan a la clandestinidad, o sirven al Ordenador? De todos modos, podréis ver que ya estoy trabajando en ello. Por ahora, sólo he pensado en un sector SPN que se sitúa todavía en el interior del Complejo Alfa "oficial". CHANCHULLO EN EL SECTOR SPN

Un escenario autóctono y castizo.

AVISO: Si eres un ciudadano de CS Morado o inferior, TIENES PROHIBIDO leer lo que sigue. Ni siquiera debe pasar por tu cabeza la idea de pasar tus ojos por el texto.

1. El sector SPN.

El sector SPN tiene unos rasgos peculiares causados por un sustrato cultural exclusivo de los habitantes originales que habitaron primitamente ese sector. El Ordenador, en lo más profundo de sus sistemas de programación de toma de decisiones, no está muy seguro del todo de si debe tolerar, alentar o suprimir los tipismos de los sectores. Porque por un lado, la diversificación hace más fácil el dominio sobre los ciudadanos: divide y vencerás. Pero por otro, la diversificación hace más difícil el dominio sobre los ciudadanos: lo simple es más susceptible de encajar en las reglas. Lo cierto es que en el sector SPN imperan curiosas modas y costumbres que pueden extrañar a ciudadanos procedentes de otros sectores.

1.1. LOS NOMBRES EN EL SECTOR SPN. Recuerdo quizá de normas arcaicas de la Antigua Era, los hispanos (mote con que se conoce a los ciudadanos del sector SPN) suelen tener un rasgo especial en el nombre. En principio suelen tener un nombre personal más largo y rimbombante que el del resto de los ciudadanos: aquí la gente se llama Fernando, Ricardo, Guillermo y no Nic, Mud, Splat, etc... como en el resto del Complejo Alfa. Y para dar aún más corte arcaico a su nombre suelen añadir una especie de segundo nombre que siempre está recudido a una inicial o a una abreviatura. Así por ejemplo, Espidi Gonz-A-LEZ. Observarás que en el sector SPN la mayoría de la gente no tiene precisamente esas letras al final de su nombre. Hay dos razones muy sencillas que lo explican:

Primera: los tanques de clonación del sector SPN llevan décadas sin fun-

cionar, por lo que todos los ciudadanos que habitan el sector vienen trasladados de otros sectores. Pero enseguida se adaptan a la forma de vida del sector SPN.

Segunda: me resultaba un peñazo tener que buscar nombres graciosos que acabaran invariablemente en SPN.

1.2. Eh, un momento. ¡Estás leyendo esto y no tienes la credencial Ultravioleta! Por favor, dirígete al Centro de Exterminio más cercano.

1.3. El sector SPN está más bien dejado de la mano del Ordenador. Gran parte de los bancos de datos sobre el sector sufren tal desbarajuste que allí son "oficiales" y "legales" actitudes y costumbres que en cualquier otra parte del Complejo Alfa serían constitutivas de traición. Por ejemplo, los esclarecedores encontrarán que la gente del sector lleva barba y bigote. El Ordenador ignorará cualquier acusación contra esa costumbre si se realiza desde un terminal del sector SPN. Si se cursa desde otro sector, la orden de investigación sobre el asunto quedará misteriosamente olvidada en cuanto llegue a las instancias competentes del sector. Para PJ habituados al mundo "habitual" de PARANOIA este ambiente tiene que apestar a traición. Que no se equivoquen...

2. Resumen de la aventura.

¡El escándalo de la financiación de las sociedades secretas en el sector SPN! Hace unos ciclomeses, el oficial del SSI Jue-Z-MNG-4 pinchó algunos comunicadores personales al azar de algunos ciudadanos sospechosos de traición. A resultas de las grabaciones, caben indicios racionales de sospecha de que una gran parte de los fondos destinados al funcionamiento de los distintos servicios son desviados habitualmente a las arcas de distintas sociedades secretas. Jue-Z ha decidido actuar implacablemente: para ello, nada mejor que contar con un grupo de aguerridos esclarecedores, a poder ser poco fogueados para evitar que puedan estar ya enredados en el asunto y poder llevar el caso con el máximo sigilo. Lo que no sabe el pobre es que su propio comunicador está también pinchado y hay alguien que sabe lo que pretende destapar...

3. Alerta-Misión.

El despacho de Jua-N-GRA-6. Los esclarecedores reciben la siguiente Alerta-Misión:

ALERTA MISION ALERTA MISION ALERTA MISION ALERTA MISION ALERTA ...los esclarecedores citados al final de este aviso deberán dirigirse sin la más absoluta dilación al sector SPN. Prioridad absoluta. El código de la misión es QC92/a. Una vez allí, deberán ponerse a las órdenes del Oficial de Instrucción, Jua-N-GRA-6...

4. Rumores.

–Es totalmente atípico que un ciudadano de CS Naranja sea oficial de instrucción. Se trata de una misión absolutamente fútil.

–El oficial de instrucción es un alto programador que disfruta haciéndose pasar por ciudadano de CS inferior con objeto de descubrir más fácilmente a los traidores.

–El sector SPN está dominado por una rama especialmente agresiva de la Libre Empresa. Sus miembros han conseguido colocarse en los puestos de mayor influencia del sector, y sólo su gente de más confianza puede aspirar a conseguir algún cargo de importancia.

–El SSI está organizando una redada de místicos narcotraficantes. Es muy peligroso estar en el sector SPN y estar relacionado con el tráfico ilegal de drogas.

5. Algunos rumores específicos:

–Antimutantes: en el sector SPN abundan variantes extremadamente peligrosas de mutantes polimórficos. Casi nadie es quien dice ser.

–Humanistas: la misión es falsa. Todo es un tremendo error del Ordenador. Procura mantenerte al margen y mantener los ojos abiertos para no verte implicado.

–Piratas Informáticos: todos los comunicadores del sector SPN están pinchados por el SSI. Nosotros hemos pinchado el sistema central de comunicaciones del SSI.

–Illuminati, Psiónicos: tenemos un gran interés en dominar el sector SPN. Redacta un informe de los principales mecanismos actuales de poder y de cuáles son sus puntos vulnerables.

–Comunistas: si te ves en apuros, contacta con Santi-K-R-LLO, un antiguo miembro de nuestra organización que te dará todo el apoyo necesario. Actualmente está asignado en el SBD, departamento de video-tertulias.

–Místicos: el sector SPN es fundamental para el paso de narcóticos ilegales a otros sectores importantes del Complejo Alfa.

–Córpore Metal, Protecnos: ambas sociedades estamos aliadas en el sector. Estamos trabajando fuerte en un proyecto secreto: el robotren de alta velocidad, o ROBOTAV.

–Leopardos de la Muerte, Purgadores: estamos en guerra contra los románticos. Investiga qué demonios están preparando en ese sector. Hablan de conmemorar cierto ciclocentenario del que nadie ha oído hablar.

–Iglesia Primitiva: los comunistas están intentando un control absoluto del sector SPN modificando las programaciones concernientes a la educación de los clones. La ideología comunista impera totalmente entre los ciudadanos del sector menores de 15 años.

–Románticos: estamos preparando una magna exposición de objetos románticos de la Antigua Era en este sector. El nombre clave de la operación es "conmemoración QC92". La idea es conseguir ilusionar a un gran número de ciudadanos con el sentir romántico.

–Antifrankenstein: el sector SPN no está particularmente bien dotado de alta tecnología.

–Club Sierra: en el sector SPN existe un compartimento estanco, desconocido por el Ordenador, donde hay una reserva natural de especies vivas. Hay varias sociedades secretas empeñadas en cargárselo.

–Libre Empresa: ¡cuidado! esta operación se está realizando en contra nuestra. No te fíes de nadie. Ten el láser a manos.

5. LA SESION INICIAL DE INFORMACION

La sala de instrucción está rotulada como "Despacho de Alto Programador". La puerta, de color metálico, no da ninguna información sobre la credencial necesaria para entrar. Delante de la puerta, un roboguardia índigo de fea catadura y aún más feo armamento pedirá simplemente el código de la misión para dejarles pasar. Si se animan a entrar, tendrán la sorpresa de observar cómo un sujeto con barba y gafas oscuras de acreditación naranja ocupa un despacho amueblado de blanco.

Si algún personaje hace la contraseña secreta de la Libre Empresa. Jua-N hará salir a los demás, y a su compañero de sociedad secreta le dará las instrucciones de la verdadera misión: montar una operación falsa de descrédito de Jue-Z. Para ello, deberán hacer un destrozo en el sector SPN y luego alegar que están en las órdenes del ciudadano de CS azul. El PJ de Libre Empresa será nombrado inmediatamente Jefe de Misión.

Si ningún personaje hace la contraseña, Jua-N los tratará despectiva-

mente, les ordenará realizar escuchas por diversos subsectores y les enviará expeditivamente al SPL.

En cualquier caso, Jua-N-GRA les dará una lista de sospechosos a los que convendría vigilar: Jue-Z-MNG-4, Nase-I-ROO-3 (un oscuro gestor del SID), Borop-A-LOP-6 (experto en comunicaciones del SEG) y Sans-I-SHS-2 (secretario de uno de los altos programadores del sector).



6. UNA VISITA AL ALMACEN DEL SPL EN EL SECTOR SPN.

Los PJ no reciben ningún arma adicional. Deberán servirse del armamento reglamentario. Sin embargo, tienen un encargo especial procedente del SID. Se trata de un diseño del doctor Bacter-I-OOO especial para misiones de espionaje: el pinchacomunicadores. Se trata de un dispositivo que capta ondas electromagnéticas y las graba. El problema es que la mayoría de las transmisiones en el Complejo Alfa están protegidas mediante un código de forma que sólo puede recibir el mensaje el receptor a quien van dirigidas. El pinchacomunicadores es capaz de descifrar el código solamente si está situado a menos de 50 metros del receptor del mensaje. De ahí que los esclarecedores tendrán que acercarse bastante al lugar de residencia de aquél a quien quieran fisgar las conversaciones.

7. LA AVENTURA.

En realidad, los esclarecedores no completarán la aventura si no descubrn que Jua-N-GRA es en realidad un clon de Alfons-U-GRA, quien le ha puesto en ese despacho con una misión secreta: paralizar cualquier misión o investigación encargada por otros altos programadores que quieran poner en peligro la operación robotav. La verdad es que no existe ningún robotav: los fondos que envía el Ordenador para diseñarlo y construirlo se están empleando en financiar operaciones comerciales personales de los miembros de la Libre Empresa.

Los esclarecedores tendrán que averiguar que en realidad es Jue-Z el origen último de la misión. Jue-Z no se atreverá a dar la cara abiertamente por miedo a represalias de algún alto programador. De todos modos, si los PJ descubren (antes del fin de la misión) que en realidad están trabajando para Jue-Z, se ponen en contacto con él y le dan cuenta de sus investigaciones, Jue-Z les ordenará arrestar a los sospechosos, incomunicarlos e interrogarlos. Si tratan de este modo a Jua-N-GRA, más les vale demostrar perfectamente su culpabilidad o tendrán que vérselas con la ira de un Alto Programador.

La aventura consistirá en sucesivos pinchazos cerca de las residencias o lugares de trabajo de los personajes principales. En resumen, pueden espiar:

–A Nase-I-ROO, en su residencia o en su despacho del SID.

–A Borop-A-LOP, en su residencia o en las oficinas del SEG.

–A Sanch-I-SHS, en su residencia o en la secretaría del alto programador Capop-U-LAR.

–A Jua-N-GRA, en su residencia o en su despacho ultravioleta.

–A Jue-Z-MNG, en su residencia o en el Departamento de Investigaciones Rocambolescas del SCP.

Las residencias pueden encontrarse "preguntando" o con una tirada exitosa de Búsqueda de Datos en un terminal del Ordenador.

¿Cómo funciona el pinchacomunicadores? Una vez situados cerca del objetivo, el personaje encargado del aparatejo hará una tirada de Talento Mecánico. Interpreta el resultado libremente según las necesidades de diversión que tengas en ese momento. Si no se te ocurre nada, he aquí una guía:

Exito crítico: escuchan una conversación que compromete totalmente al receptor. Hará falta otro éxito crítico para que en la conversación haya evidencias de quién es el emisor.

Exito normal: la conversación compromete a un tercero. Los PJ pueden enterarse de direcciones útiles (de personajes, de sedes de sociedades secretas, etc.) o de operaciones financieras falsas que desvían créditos hacia objetivos desconocidos por el Ordenador.

Fallo: la conversación es totalmente fútil.

Fallo crítico: la conversación apa-

rentemente relaciona al receptor con alguna irregularidad. Si los PJ aportan pruebas de estas al final de la Misión, se verán en dificultades cuando se demuestre que no había ninguna irregularidad.

Te recomiendo que cuando dirijas la aventura aproveches al máximo la capacidad de polimorfismo de los PNJ que tengan ese poder. Los esclarecedores deben tener la impresión de que nunca pueden estar seguros de con quién están hablando...

9. FIN DE LA MISION.

Cuando se dirijan a la sala de instrucciones, observarán que ha cambiado de CS. Ahora es una sala azul ocupada por Jue-Z-MNG. No se les dará ninguna explicación de porqué ha desaparecido Jua-N-GRA.

Si resulta que los esclarecedores han acumulado un montón de pruebas contra Jue-Z, será divertido ver cómo se las ingenian para salir del aprieto.

Si los PJ acaban con Sanch-I, Borop-A o Nase-I, serán sometidos a un severo interrogatorio y tendrán que demostrar que las grabaciones no están falsificadas. Sobre todo, Jue-Z (y el Ordenador) estarán muy interesados en saber COMO han obtenido los PJ todas esas informaciones.

Si salen airosos, recibirán una Recomendación y 100 créditos de recompensa.

Si los esclarecedores consiguen aportar pruebas contra Alfons-U, el Ordenador les ascenderá dos niveles de acreditación y les premiará con mil créditos a cada uno. Para ello tendrán que aportar pruebas de la falsedad del proyecto robotav. Pero a partir de ese momento gozarán de la inquina predilecta de la poderosa sociedad secreta Libre Empresa.

De todos modos, lo mejor que pueden hacer los personajes es no investigar absolutamente nada y no meterse en líos. Una vez salgan (mejor o peor parados) de la Sala de Instrucción, la Libre Empresa les hará llegar una felicitación por no haber realizado esa misión y un premio de cinco mil créditos a cada uno.

10. LOS PERSONAJES.

–Jua-N-GRA-4: seudónico de Alfons-U-GRA-6. Todos los clones de Alfons-U-GRA están activados. Alfons-U-GRA-1 es el alto programador más influyente del sector SPN. Ha conseguido activar ilegalmente a todos sus clones y situarlos en puestos influyentes.

Descripción: cada clon tiene una apariencia distinta. El número 4 es calvo, con barba y gafas oscuras. El 1 es delgado, lleva también gafas y suele viajar en roboavión.

Servicio: SCP

Sociedad Secreta: Libre Empresa.

Equipo: Siempre va acompañado de 1d4 roboguardias armados de rifleláser pesado (16-L11)* y tirabalas con proyectiles explosivos (13-P-9).

Destrezas: Soborno 17, Embaucamiento 25, Charlatanería 28, Intimidación 18, Sugestión 27, Oratoria 22, Psicología 5, Lógica Espuria 30, Supervivencia 10, Ing. Elect. 2, Búsq. Datos 12, Anál. Datos 8, Conoc. Cult. Ant. 12.

Poder Mutante: Polimorfismo.

–Sanch-I-SHS-2

Descripción: apariencia serena, habla con aplomo.

Servicio: SCP.

Sociedad Secreta: Illuminati.

Equipo: Guardaespaldas de CS verde (como los del desplegable del libro de reglas).

Destrezas: Contabilidad 12, Embaucamiento 17, Charlatanería 16, Falsificación 17, Intimidación 18, Sugestión 14, Oratoria 10, Psicología 16.

Poder Mutante: Polimorfismo.

–Borop-A-LOP-T

Descripción: pequeño, delgado, de apariencia inofensiva. En seguida se pone nervioso.

Servicio: SEG.

Sociedad Secreta: Místicos.

Equipo: Neurolátigo 8-E10, armadura réflec amarilla.

Destrezas: Adulación 8, Soborno 12, Embaucamiento 12, Charlatanería 3, Intimidación 2, Sugestión 4, Psicología 4, Sigilo 10, Ing. Sistemas 16, Robótica (robomecánico) 7.

Poder Mutante: Levitación.

–Nase-I-ROO-3

Descripción: apariencia cambiante. Cada dos o tres horas cambia de color de pelo, de traje y hasta de armamento.

Servicio: SID.

Sociedad Secreta: Iglesia Primitiva.

Equipo: armamento variado. Improvisa alegremente. Armadura réflec índigo. En su despacho: pantalla invisible de plastiglás a prueba de láser y de proyectiles (hace falta un impacto en la columna de daño 17 para comperal).

Destrezas: Vigilancia 6, Adulación 12, Soborno 16, Embaucamiento 16, Intimidación 13, Sugestión 16, Oratoria 11, psicología 15.

Poder Mutante: Adaptación metabólica.

–Jue-Z-MNG-4

Descripción: con bigote y gafas, apariencia segura.

Servicio: SCP.

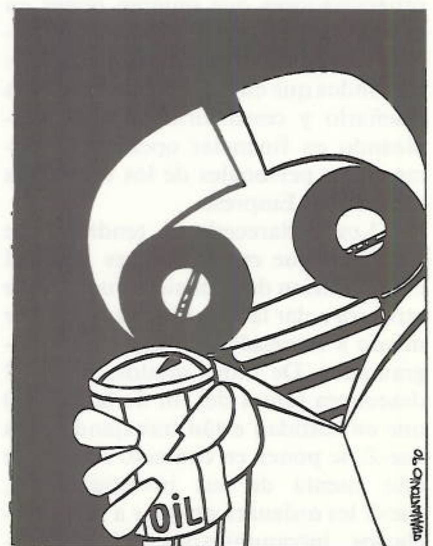
Sociedad Secreta: Purgadores.

Equipo: espada energética 12-E12, armadura réflec azul, 2 guardaespaldas de CS naranja armados de lanzatelarañas 16-##.

Destrezas: Vigilancia 12, Seguridad 15, Sigilo 13, Intimidación 15, Interrogatorio 18, Terapia BQ 17, Búsq. Datos 18, Anál. Datos 10.

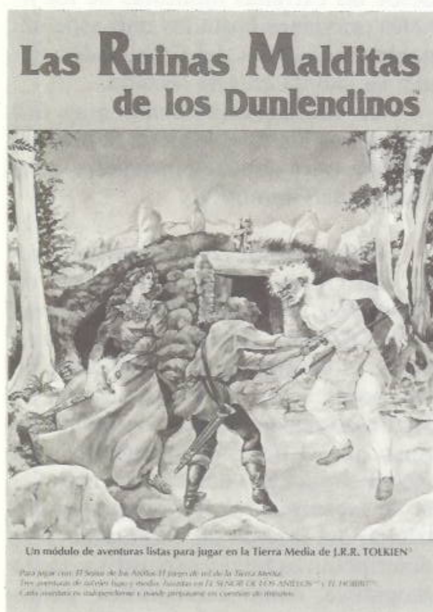
Poder Mutante: Vista con Rayos X.

* Nota: en destrezas de armamento, la abreviatura #-x# significa: nivel de destreza, tipo de arma y columna de daño de esa arma.



LAS RUINAS MALDITAS DE LOS DUNLENDINOS

LOS PIRATAS DE PELARGIR



POR RIPPERBAUM HALBERHAFT

Más aventuras preparadas para "El Señor de los Anillos". En las estribaciones de las Montañas Blancas o en el mar, cerca de Belfalas, los jugadores tendrán ocasión de perder a esos PJs que con tanto cariño crearon.

"Las ruinas malditas de los dunlendinos" contiene tres aventuras, como ya es habitual en este tipo de módulos, de dificultad creciente, ambientadas en la región de las Montañas Blancas, cerca de las Sendas de los Muertos (pero no tan cerca como para que los PJs tengan que preocuparse). Una exótica torre ocupada por una vidente, un templo-calendario de los Daen Coentis y otro extraño lugar sagrado, llamado Hogo Tarosvan, son los tres lugares donde vuestros aventureros podrán subir de nivel o bajar al infierno, según quieran los dados y el DJ. Interesante módulo para aquellos jugadores interesados en civilizaciones desaparecidas, culturas muertas (¿o no tan muertas?) y en arqueología; nos lo confirma nuestro enviado especial, Ripperbaum Halbershaft:

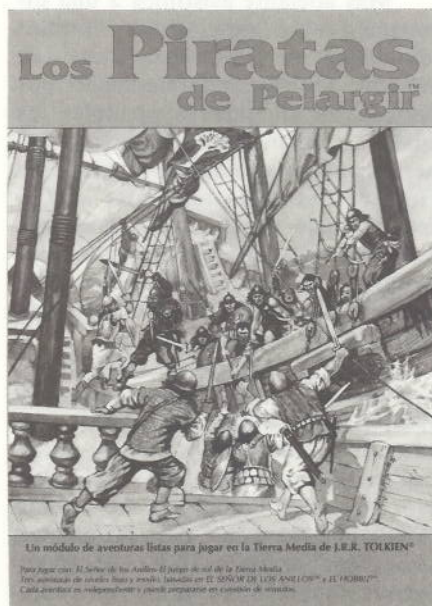
"Desde la Tierra Media, en algún lugar de Rhovanion y a lomos de meara os escribo esta pequeña crónica sobre las ruinas dunlendinas. Tened cuidado con las trampas en los edificios antiguos. La Comunidad del cepillo estuvo allí y tuvimos la ocasión de "descubrir" algunas, en especial Orréganor, dechado de sabiduría élfica, quien nos dijo mientras le sacábamos con cuidado de un agujero lleno de estacas afiladas, donde por poco se nos queda en "brochette" de elfo:

–Esta trampa es daen coentis, lo juro.

–¿Cómo lo sabes? –pregunté yo.

–Porque han puesto en el fondo "Tonto el que lo lea" en dunael.

Y para los que quieran aventuras a tono con el verano, ahí tenéis "Los Piratas de Pelargir", una serie de aventuras que huelen a mar por los cuatro costados (PJs que no sepan nadar o que se mareen en barco, abstenerse). ¿Hay piratas, o son los kraken los que hacen desaparecer las embarcaciones mercantes? De nuevo, Ripperbaum nos cuenta sus vivencias:



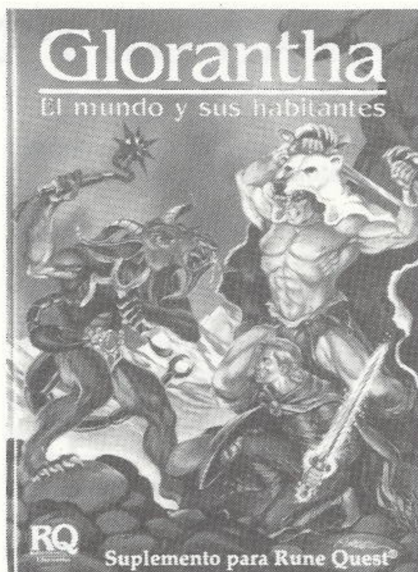


"Qué bonita es la bahía de Belfalas. Recuerdo el día que salimos a pescar y descubrimos que Frisby, a pesar de haberse quitado la cota de malla, no flotaba. Por suerte estábamos en una zona de poca profundidad y le veíamos a unos tres metros, parado sobre la roca llena de erizos de mar, esgrimir el hacha (esa no la suelta ni para dormir). Cuando lo sacamos con la red estaba un tanto azul y creo que todavía no nos ha perdonado la broma (después me hablaron de la aversión al agua que sienten los enanos). Tuvimos un encuentro con una pequeña embarcación pirata, que sirvió para hacer terapia de grupo y que Frisby se desahogara: nunca he visto reducir a astillas un bajel con tanta velocidad. Pero no hay que preocuparse, quedan más piratas y siempre es divertido practicar un abordaje, que no todo son orcos en los reinos de Sauron".

GLORANTHA, AL DESCUBIERTO

POR LUIS SERRANO
de The Fumbler Dwarf

En los últimos meses, estamos asistiendo a la consagración de Glorantha, el mundo de juego creado por Greg Stafford para RuneQuest, ya que tras la aparición de "Dioses de Glorantha" y "Apple Lane", tenemos ya en el mercado el suplemento "Glorantha, el Mundo y sus habitantes", y está ya a punto de ver la luz (si no la ha visto ya) "Genertela, Encrucijada de las Guerras de los Héroes". Todo ello da un definitivo impulso a las posibilidades de llevar a cabo partidas en tan fascinante mundo de juego.



El primero de los dos suplementos que comentamos aquí, *"Glorantha, el Mundo y sus Habitantes"*, llevará ya una buena temporada en las tiendas cuando estas líneas salgan a la luz. Se trata de un producto excelente dividido en dos partes.

En la primera de ellas se hace un análisis general de los principales aspectos de este mundo mágico. Se habla al principio de cuestiones vitales importantes: ¿cómo es la naturaleza y la ecología en Glorantha?, ¿cómo es la sociedad gloranthana?, ¿qué tipo de culturas conviven en esta tierra de fantasía?, ¿cómo perciben la existencia sus habitantes?, ¿cual es su calidad de vida y en qué basan su economía?, ¿a qué razas pertenecen?, etc... Luego se pasa a estudiar los diferentes planos en que se divide la existencia en Glorantha: el plano mundano, el espiritual, el divino, y el heroico. Más adelante se accede a un repaso completo y bastante exhaustivo de la historia del mundo, empezando por la Creación, y terminando con las últimas conquistas del Imperio Lunar en Maniria. Se presta especial atención a los acontecimientos estelares de las distintas edades. Así, se relata la Guerra de los Dioses y la Gran Oscuridad antes del Alba, las Guerras entre Gbaji y Arkat durante la Primera Edad, el advenimiento y caída del Imperio de los Amigos de los Wyrms y de los Aprendices de Dioses en la Segunda Edad, el Bloqueo de los Mares, la Prohibición Syndica y el Nacimiento de la Diosa Roja en la Tercera Edad, y, por fin, las primeras escaramuzas de las Guerras de los Héroes, como la toma de la Nación Santa por parte del Imperio Lunar, el saqueo de sus principales puertos por parte de los piratas de Harrek el Berserk, y la aparición del cruel Reino de la Guerra en Fronela.

A continuación, se explica cómo miden el tiempo las distintas culturas que pueblan el mundo, y se da un repaso a los principales calendarios existentes. Así, p.ej., los enanos miden el paso del tiempo en períodos de trabajo, los trolls cuentan las noches, y los occidentales dividen el día y la noche en 16 horas cada uno.

Más adelante asistimos a una disertación sobre las principales familias idiomáticas de Glorantha, lo cual era algo que se pedía insistentemente por parte de los aficionados españoles, los cuales no tenían hasta el momento manera alguna de rellenar los huecos de la Hoja de Personaje referentes a idiomas. No sólo se habla de los lenguajes humanos, sino también de los no humanos, y siempre se hace referencia a los posibles puntos de contacto que pudieran tener unos con otros.

La segunda parte del suplemento, está formada por el Bestiario de Glorantha original. Más de 60 nuevas criaturas originarias de este mundo se describen aquí con todo lujo de detalles. No es que en Glorantha no existan criaturas "normales", pero las mismas ya se han descrito en *RQb* o *RQA* (prácticamente todas las criaturas enumeradas en estos dos volúmenes citados existen en Glorantha, con las salvedades que se hacen notar en el suplemento). Desde los distintos tipos de elfos hasta los trolls de la raza señorial, y desde las extrañas monturas de los jinetes praxianos hasta los más espeluznantes monstruos del Caos, todos tienen su cabida en esta sección.

En fin, un suplemento muy útil para todos los RuneMasters, e imprescindible para aquellos instalados en el mundo de Glorantha.

Pero sin duda el suplemento estrella con Glorantha de fondo, es el de *"Genertela, Encrucijada de las Guerras de los Héroes"*, de aparición ya inminente. A lo largo de mi experiencia de rol, pocas veces he tenido ocasión de ver un trabajo más cuidado y más laborioso que el de este suplemento para *RQ*. Se trata de la descripción completa de Genertela, el continente septentrional del mundo de Glorantha. Y la descripción es total y exhaustiva, tanto geográfica, como demográfica, política, histórica y socialmente. Tras una breve sección introductoria, la parte descriptiva de este suplemento se divide en una serie de capítulos, cada uno de los cuales describe a fondo las distintas regiones que componen el continente. Hay capítulos para Fronela, el Imperio Lunar, Kralorela, Maniria, el Paso del Dragón, Pent, Ralios, Seshnela, Teshnos y Los Yermos.

En cada uno de los capítulos se hace primero una breve descripción de la zona, para luego pasar a comentar las características de sus habitantes, su cultura o culturas, los idiomas que se emplean, el gobierno que la rige, su poderío y organización militar, las religiones más importantes, las actividades más comunes (y las más raras), la distribución demográfica, la historia, las personas de importancia que viven allí en estos momentos, y los principales lugares de interés, todo ello con un gran despliegue de detalles. Asimismo hay siempre mapas locales que nos ayudan a localizar los lugares descritos en el texto. Asimismo, se hacen también descripciones de los acontecimientos principales que hacen presagiar el estallido de un gran conflicto a escala mundial, de los principales héroes de cada nación (que además están representados en excelentes ilustraciones tomadas de la versión francesa), y

de las profecías existentes al respecto en cada una de las culturas. Los dibujos, en parte del original americano, y en parte de la versión francesa de Oriflam, son los mejores con que se ha ilustrado nunca una traducción en castellano para *RuneQuest.*

Una segunda sección, habla de cada una de las cuatro culturas que vemos en Glorantha (primitiva, nómada, bárbara y civilizada) cogiendo un prototipo de cada una, el cual pueden aprovechar todos los jugadores noveles para crear la idiosincracia de sus primeros personajes. Se describe con mucha extensión cuáles son los ideales, los credos, las actitudes y el modo de vida de los hsunchen primitivos, los nómadas animales de Prax, los orlanthis del Cinturón Bárbaro, y los caballeros medievales de la Cultura Occidental.

Y por fin, al final se ofrece la inevitable sección de "Creación de Personajes Gloranthanos", en la cual se dan todas las directrices necesarias para dar experiencia previa a aventureros pertenecientes a las más diversas naciones. Podemos crear desde un mandarín oriental de kralorela, hasta el escudero de un señor feudal de Seshnela, pasando por el más primitivo telmori o la más feroz amazona.

Por si esto fuera poco, en este suplemento se publica la **Hoja de Personaje Avanzada**, un nuevo diseño de **Hoja del Aventurero** que nos va a ayudar a registrar más correctamente todos los datos de nuestro personaje, y a determinar de una manera más exacta su personalidad, su aspecto físico, su caracter y sus modales.

Debemos señalar la presencia de un mapa desplegable de todo el continente, que nos ayudar a tener una visión de conjunto del mismo y a preparar nuestras aventuras de un modo más exacto.

En resumen, no creo exagerar si me aventuro a decir que es el suplemento más completo y útil publicado hasta el momento para RuneQuest en castellano, y posiblemente uno de los mejores y más completos publicados jamás para cualquier juego de rol en cualquier idioma, tan sólo semejante al malogrado *"Perilous Lands"*, para el juego de rol *"Powers & Perils"* de Avalon Hill.

A partir de ahora nadie tendrá que preguntarse dónde está la taberna en la que se halla, ni que idiomas se están hablando a su alrededor. Por fin vuestros personajes podrán enfrentarse a Delecti el Nigromante, y a los acólitos vampiros del Broo Semidios de Dorastor. ¡Que lo disfrutéis!■

GRIMORIO

ANILLO DE INVISIBILIDAD (Invisibilitat tumbaguesis): Para forjarlo irás al vientre de la tierra, donde el agua duerme con el fuego, y en este fuego forjarás durante siete días y bajo el signo de Venus, siete veces, siete sin comer y bebiendo únicamente siete veces en un día siete sorbos de agua sin tocar recipiente. Forjarás el anillo formando filigranas en las que grabarás siete runas, cada una coronada con una esmeralda engarzada y recitando tus siete palabras de poder (según a la escuela que hayas asistido, hay variantes y cada mago debe saber las suyas propias, las que fluyen de su interior). Si alguien, bien sea humano, enano, hombre, elfo o bestia pusiera sus ojos en ti durante la forja del anillo, tu magia será absorbida por la magia del anillo y solamente los magos más expertos pueden sobrevivir, jamás lo vuelven a intentar.

ANILLO DE LOS SIETE DESEOS (Anulum Desitgare): Es un anillo de fácil elaboración pero que muy pocos magos quieren realizar. Primero te vestirás con terciopelo rojo, un martes a la primera hora de la noche. Trazarás cuidando que los dos triángulos sean exactamente iguales con sangre (no es necesario que sea humana, aunque es más efectivo) y lo repasarás con sal marina, te pondrás en el centro y forjarás un anillo de platino con siete gemas de un valor de siete mil monedas cada una, y cada una de un color diferente. Las engarzarás formando una runa (en el momento de la conjunción planetaria precisa). Invocarás siete veces el nombre de Igres, Ogedi, Solrac, Atram, Itam, Irog y Arual, al tiempo que les grabas al anillo, cada uno debajo de su piedra y su runa, cuidando mucho no equivocarte (no se conocen las nefastas consecuencias). Si al término del mismo desaparecen las piedras (siempre desaparecen, pero...) has encadenado un demonio del poder y te concederá siete deseos, pero cuidado a los demonios no les gusta estar encadenados y cumplirán a rajatabla cualquier orden. Una vez el anillo está en tu mano no podras sacártelo hasta haber agotado la totalidad de los deseos (en caso de cortarte el dedo, el anillo aparecerá en la otra mano en el mismo dedo) y tienes seis días para venderlo (una vez agotados los deseos), por seis monedas y seis gotas de sangre del comprador, el anillo pasa a servirle siete deseos y lo mismo que el anterior no podrá quitárselo hasta no haber cumplido el total de los deseos y éste sólo podrá venderlo a los cinco días, por cinco monedas y cinco gotas de sangre, luego cuatro y así sucesivamente, el último portador tiene un día para destruirlo o el demonio se lo lleva a otro plano y lo hace su esclavo. El anillo solamente se destruye si se localiza al mago que lo ha hecho y con siete piedras preciosas (cada una de un color distinto) y siete por hechizo realizado, bañadas en siete gotas de sangre propia, siete por hechizo concedido en una estrella de David con los triángulos iguales cubierto de sal marina, desencadenando (mediante el hechizo de los nudos) una tormenta y encendiendo el fuego de una forja nueva con un relámpago deshaciendo el anillo, runa por runa, piedra por piedra llamándolas por su nombre e invocando los siete, es muy importante que tengas un recipiente cocido de barro lleno de aceite de oliva, otro con sal marina y otro con un espejo de cristal cóncavo, pronunciando siempre el nombre de los siete.

El resultado no se conoce ya que no consta en este Grimorio si algún mago logro deshacerlo.

ESPADA: Tomarás el hierro de su cuna y en una forja nueva forjarás la espada durante tres lunas y le pondrás su primera runa, invocando el nombre de cada uno de tus enemigos (por raza), llamarás un rayo que por segunda vez encenderá tu fragua y durante seis luna volverás a templarla invocando el poder del hierro, de la tierra, del aire, del agua y del fuego y grabarás la segunda runa. Tomarás un recipiente adecuado y lo llenarás de agua clara de una fuente en su nacimiento, lo pondrás frente a la puerta de tu casa por el interior y pondrás la espada de manera que solamente el filo bese el agua durante nueve días y la volverás a templar poniéndole una tercera runa, la de tu nombre y la afilarás con piedra de imán en estado puro. En el recipiente pondrás tierra de varios tipos mientras invocas el poder de la tierra, tomarás la espada y le darás nombre, partirás con ella en busca de un enemigo al que le cortarás la cabeza de un solo tajo y sin limpiar su sangre pondrás la espada en el recipiente de pie y solamente su filo será enterrado, durante nueve días y al despuntar el alba del décimo pondrás la espada en un recipiente vacío, pero siempre de pie, hasta que pasen nueve días más que llenarás el recipiente con brasas vivas, cuidando que no se apague el fuego ni tengas que remover las brasas durante nueve días más al término del cual le grabarás su nombre en forma de runa, junto con una piedra de fuego, una de aire, una de tierra y una de agua, es muy conveniente poner la piedra peteneciente al día en que se comenzó el hechizo. La espada al tener el poder de los elementos te ayudará a detectar enemigos y a luchar contra ellos. Si bautizas su empuñadura con gotas de tu propia sangre y siempre que no toquen el filo serás hermano de la espada y solo a ti pertenecera, nadie más podrá empuñarla y si es alguna raza enemiga luchará contra quien quiera empuñarla.

PROFECIA: Si tu corazón esta angustiado y le temes a la lucha venidera, toma un recipiente de barro nuevo y pon en el agua clara, toma una vela de cera virgen y deja que las gotas caigan en el agua si te aparece una figura interprétala, pero si son gotas que flotan sin llegar a formar dibujo alguno mejor será que lo intentes otro día.

AMULETO: Si a tus manos llegara una garra de dragón, una escama, un colmillo o mejor aún la piedra que se forma en un dragón viejo que no ha sido herido y su muerte es natural, en su último canto forman una piedra blanca en el interior de su cráneo donde almacenan la sabiduría de los dragones, su valor es incalculable tanto talismático como monetario. Si encuentras una y le atas una cinta de seda del color de tu día de nacimiento, podrás desarrollar parte del conocimiento de los dragones sin que éstos te ataquen jamás incluso te puedes convertir en un señor dragón, pero si matases o en su caso hirieses a un dragón llevando la piedra esta se volvería contra ti y absorbería tu poder, desencadenando grandes males.

Si llevas una garra de dragón en colgante de plata no te podrán hacer ningun encantamiento maligno.

Si llevas un amuleto elaborado con escamas de dragón el fuego no te quemará y si fuese un incendio del cual no se puediese salir por su intensidad, por días que durase te encontrarían con vida en un yermo y calcinado páramo.

Si contigo llevas un colmillo de dragón engarzado en oro y platino en una cinta de seda con el color de tu día de nacimiento, podrás invocar el aliento de dragón tantas veces como fuera menester y siempre cuidando que se conserve claro.■

EL DESERTOR IMPERIAL

POR RICARD IBÁÑEZ

NUEVO PERSONAJE PARA STAR WARS

CARACTERISTICAS:

Destreza: 4D Percepción: 3D.
Conocimientos: 2D+2 Fortaleza: 3D+1.
Mecánica: 2D+1 Técnica: 2D.

EQUIPO:

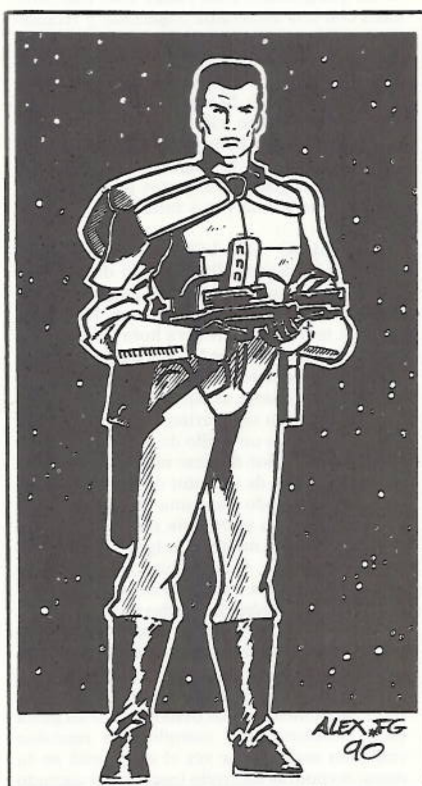
Fusil láser
Armadura Imperial
Comunicador
1.500 créditos

PRESENTACIÓN:

Todo lo que eres se lo debes al Imperio. El te recogió, cuando eras un pobre niño huérfano y enfermo, él te educó y te alimentó. No fue la mejor de las vidas, pero, como no paraban de recordarte, era mejor que la muerte.

Cuando llegó tu adolescencia llegó el momento de que pagaras al Imperio todo lo que había hecho por tí. Y te aliaste en la Marina Imperial.

El entrenamiento fue una pesadilla que aún hoy te hace estremecer. Un período indeterminado de tiempo (no recuerdas cuántoj) en el que se alternaban pruebas físicas durísimas, terapias de acondicionamiento ideológico, formación castrense, ingestión de diversos tipos de drogas "para mejorar el rendimiento" y, sobre todo, exaltados discursos patrióticos. Confusamente, te parece recordar que no todos tus compañeros sobrevivieron.



Por fin, juraste lealtad al Emperador y al Imperio, y te convertiste en un soldado más de la Marina Imperial. Se te dijo que había un Enemigo en las galaxias: una fruta podrida que intentaba corromper la ley y el orden que representaba el Imperio, para sustituirlo por el caos y la corrupción de los días de la desaparecida república. Este grupo de terroristas fanáticos se hacían llamar "La Rebelión".

¿Qué fue lo que te hizo cambiar? ¿La masacre que ordenó realizar tu capitán sobre un grupo de civiles indefensos, en Tatooine? ¿O la visión de lo que eran en realidad los "centros de reeducación" Imperiales? ¿O tal vez el descubrir que tu familia fue destruida en los primeros días del Imperio, acusada de ser "políticamente peligrosa"?

Conseguiste contactar con la Rebelión. Una unidad imperial fue masacrada en una emboscada gracias a tus informes.

El Imperio te busca por traidor. Tú no te sientes un traidor. Sigues fiel a los ideales que se te inculcaron: hay un Enemigo en las galaxias, que atenta contra la seguridad y libertad de sus habitantes.

Ahora conocer su verdadero nombre: Se llama Imperio.

PERSONALIDAD:

Disciplinado, obedecer al instante la orden de un superior (a no ser que sea una locura). Eres de pocas palabras, no te gustan las bromas, y nunca te han visto sonreir.

UNA FRASE TIPICA:

"Le debo mucho al Imperio... y se lo pienso pagar".

RELACIONES CON LOS OTROS PERSONAJES:

El Desertor puede haber participado en alguna acción conjunta con un Merc, o haber servido a las órdenes de algún Capitán Imperial Retirado. Asimismo, puede conocer de oidas a cualquier personaje fuera de la ley.

LOS MÉTODOS DELIBERADO Y COMBINADO PARA CREAR AVENTUREROS NO HUMANOS EN RUNEQUEST

POR LUIS SERRANO
de The Fumbler Dwarf

Hace algunos meses, recibí una carta para la sección de RuneConsultas remitida por Esteban Cuende desde Barcelona, en la que me señalaba la necesidad de desarrollar un sistema para crear personajes no humanos con los métodos de determinación de características deliberado y combinado, ya que el empleado para seres humanos estaba basado en los valores numéricos que nuestra raza tiene para sus características, y no se podía emplear con razas totalmente distintas. El propio Esteban había pensado utilizar un sistema de su invención que relataba en su misiva.

Nuestro consultante había diseñado un buen sistema, pero no era completamente exacto, y dado que en nuestro club llevamos muchos años empleando nuestra propia aproximación, me he decidido a difundirla con la convicción de que será una buena ayuda para los que prefieren jugar con miembros de especies no humanas.

Para empezar, vamos a estudiar primero el sistema combinado de creación de personajes humanos. En este sistema el jugador tira sus dados normalmente, y luego distribuye seis ptos. adicionales entre sus características, no pudiendo rebasar la suma total de las mismas 91 puntos. Nosotros creemos que el sistema ha de basarse, no en relacionar este 91 con la suma total máxima posible de las características, que es 126 para los humanos, sino con la suma de características del personaje medio, que es 79. Así, hemos calculado que en el ser humano la suma de características del personaje medio es un 86.8% de la cifra máxima permitida para la suma total de las características en el método combinado, y que los seis puntos que se añaden al final, son un 7.6% de dicha suma total. Intentando extrapolar estas cifras para las demás razas, nos sale la tabla adjunta, en la que "Media" es la suma total de características de un miembro medio de dicha especie, "Valor Máximo" es la cifra que no debe rebasar la suma de todas las características de nuestro personaje al usar el método combinado, y "Añadir" es el número de puntos que podremos añadir al mismo tras tirar los dados. Obviamente, si queremos crear un centauro, especie cuyos individuos medios poseen una suma total de características de 101 (22 puntos superior a la de los seres humanos), haríamos una injusticia si sólo dejáramos añadir 6 puntos a nuestro jugador, ya que la desproporción es evidente.

Por otro lado, con el método deliberado se le dan al jugador 80 puntos para que los distribuya a su antojo entre las características de su personaje. Obsérvese que 79 (la media de la suma de características de un personaje humano medio) es un 98.75% de 80, la cifra que se le entrega al jugador, por lo que para PJ no humanos hemos tratado de obtener cifras relacionadas de igual modo entre sí. El número de puntos que se le entregan al jugador, aparecen en la tabla bajo el epígrafe de "S.Deliberado".

Naturalmente, sigue vigente la regla de que ninguna característica puede llegar a ser más alta tras añadir los puntos correspondientes que lo que podría ser realizando la tirada normal de dados. Así, la FUE de un enano nunca podrá sobrepasar con este método los 24 ptos., ni su TAM los 12.

Pero tampoco podremos nunca con el sistema deliberado dejar una característica en un valor muy bajo, que por regla general, será siempre el doble de su valor mínimo posible a la hora de tirar los dados.

Además, conociendo el sistema que hemos empleado, cualquiera de vosotros debe ser capaz, con la ayuda de una calculadora, de determinar estos valores para razas no incluidas en esta tabla.

Esperamos que el sistema os resulte util.

Tabla para la Creación de Aventureros No Humanos con los Sistemas Deliberado y Combinado

Raza	*Media*	*Valor Máximo*	*Añadir*	*S.Deliberado*
Broo	85	98	6	86
Centauro	101	116	8	102
Elfo	82	94	6	83
Enano	81	93	6	82
Hijo Viento	80	92	6	81
Hobbit	81	93	6	82
Humano (H)	74	85	6	75
Humano (V)	79	91	6	80
Ogro	95	109	7	96
Orco	75	86	6	76
Pato	70	81	5	71
Troll Negro (H)	92	106	7	93
Troll Negro (V)	90	104	7	91

LIBERTAD EN LA GALAXIA

POR XAVI CAÑELLAS
Y XAVI SALVADOR

Sistema de generación de episodios
(De uso exclusivo para Directores de Juego)

PRESENTACIÓN

Los que ya vais siguiendo estas ideas para organizar campañas de STAR WARS (y los que todavía no lo hacen no sabemos a qué esperan) ya os habréis dado cuenta que recalcamos el papel de los jugadores en la decisión del tipo de aventuras que quieren seguir. Mediante este recurso compensamos en cierta medida el excesivo poder que el reglamento deja en manos del árbitro. Hasta aquí tenemos a los jugadores contentos, pero ¿qué pasa con el director de juego? Sencillamente debe inventar las aventuras al gusto de los jugadores.

Aquí vamos a facilitarle un poco la vida al sufrido DJ. Quedamos en que las aventuras que se suceden en una campaña tienen que guardar coherencia con el objetivo de ésta. En el caso de Libertad en la Galaxia, se trata de rebelar todo un sector galáctico para ponerlo bajo control de la Alianza Rebelde. Claro que no siempre saldrán las cosas como quieren los jugadores: a veces recibirán órdenes del Alto Mando que, por ejemplo, les enviará al sistema Tararí a organizar un campamento rebelde, cuando ellos querían ir a Yohohou a rescatar a un famoso científico secuestrado por las fuerzas imperiales; otras veces caerán en alguna trampa tendida por el servicio de inteligencia imperial y, por ejemplo, cuando aparezcan en el puesto avanzado que había informado de la captura de un alto mando de la Marina Imperial, se encontrarán con el alto mando escoltado por una flota imperial y una brigada enterita de soldados de asalto.

Las órdenes ineludibles y los giros del argumento (ver páginas 97 y 98 del reglamento) son algunos de los trucos elegantes de los que dispone el DJ para sacar a la luz las aventuras que él a creado o adaptado, siempre que no abuse.

El otro truco de que dispone el DJ es el que sugerimos a continuación. Se trata, como se deduce literalmente del título, de un **sistema de generación de episodios**. ¿Cómo se utiliza? Ya sabéis que la filosofía de las aventuras de STAR WARS es que siguan un desarrollo bastante (por no decir muy) lineal. De esta manera el DJ puede preparar a conciencia la ambientación del escenario y los rasgos de los PNJ más destacados. Al dejar menos margen a la improvisación, el ritmo de la acción resulta más trepidante.

Cuando el DJ está creando una aventura propia o adapta algún módulo oficial o desarrolla una idea aparecida en una revista, no tiene demasiados problemas para saber qué episodios tendrá la aventura. Pero cuando tiene que crear las aventuras a gusto de los jugadores, la cosa cambia. Quizá no le entusiasmen las misiones diplomáticas, pero los jugadores, por la situación geopolítica del sector, deciden que no importa que la última misión ya fuese de diplomacia, que deben volver a intentarlo en otro sistema. Si el DJ considera que no es prudente intercalar otra orden del Alto Mando (quizás porque la penúltima aventura ya lo fue), ni volver a encarrilar la misión de los jugadores hacia un módulo-trampa (todavía se acuerdan de la última jugarreta que les hizo), el único recurso que tiene es inventar otra maldita misión de diplomacia.

El sistema de generación de aventuras está pensado precisamente para cuando el DJ se queda bajo de ideas. Viene a ser como suministrarle una inyección de inspiración. La preparación de la aventura consiste en:

1) consultar las características del planeta donde los jugadores empiezan la aventura y, en caso de que sea distinto, las características del planeta donde quieren acabarla (y por dónde tiene que pasar para poder llegar, si hay planetas intermedios);

2) consultar las tablas de Episodios que se ofrecen a continuación, teniendo en cuenta las características de los planetas y el tipo de misión que emprenden los personajes. Tras estos dos pasos, el DJ bajo de inspiración se va a encontrar con una media docena de episodios ordenados cronológicamente, cada uno con sus directrices de ambientación (según las peculiaridades de los planetas) y resolución (según las tablas). Todo este material se puede usar de dos maneras. La primera como fuente de inspiración para refescar las ideas del DJ. La segunda como guía a seguir en el planteamiento de la aventura.

CONCEPTOS BÁSICOS

En este sistema hay cuatro conceptos básicos que deben definirse con claridad.

Detección: Los personajes rebeldes empiezan cada aventura detectados o no-detectados. Este estado refleja el conocimiento o no por parte de las fuerzas imperiales de la presencia de los personajes en un planeta. Pero estar detectados no implica que los imperiales sepan exactamente dónde están. Sencillamente quiere decir que saben a quién buscar y que los personajes se arriesgan a que una patrulla imperial dé con ellos. Los personajes no detectados en este sentido pueden estar tranquilos... mientras no se les detecte. Este percance se puede producir en el transcurso de los episodios, como se indica en las tablas. Unos personajes detectados sólo dejan de estarlo si abandonan el planeta (y mejor, el sistema).

Riesgo: Cada misión comporta un grado de dificultad y otro de riesgo. El primero indica cuánto deben esforzarse los PJ para conseguir completar la misión con éxito y el segundo qué se juegan si fallan. Por ahora baste decir que el factor de riesgo indica qué es lo peor que les puede pasar a los PJ en caso de fallar la misión (desde quedar en ridículo por el fracaso ante sus compañeros de la Alianza, hasta ser presentados ante un pelotón de fusilamiento). Dejamos para la próxima entrega los detalles de la determinación de estos factores para cada misión concreta.

Dificultad: La dificultad de una misión vendrá reflejada por el número de episodios que deben resolverse con éxito (desde 1 para misiones facilillas hasta 4 para las muy, pero que muy complicadas) y lo difícil que sea resolver con éxito cada episodio (según una escala equivalente a la de la Tabla de Números de Dificultad del reglamento). Es decir, la resolución con éxito de un episodio calificado como Fácil debe involucrar como mucho acciones resueltas con un grado de dificultad de fácil. Un episodio Muy Difícil puede ser un verdadero martirio. El éxito y el fracaso, obviamente, lo juzgará el DJ, tomando en cuenta lo bien que actúen los jugadores.

Modificadores: Son aquellos factores que contribuyen a aumentar o disminuir la dificultad de los episodios, como se verá más adelante.

TABLAS DE EPISODIOS

Hay tres tipos de episodios. Los de "Interfase" se refieren a los posibles problemas con que se pueden encontrar los PJ al entrar y salir de planetas con presencia imperial. Los de "Misión" hacen referencia directa a la misión que deben resolver los PJ. Los "Otros" son episodios que ofrecen ayudas o estorbos al desarrollo de la misión, así como puertas abiertas a nuevas aventuras.

Interfase

Patrulla en órbita, entrada

Determinar si hay o no encuentro naval al entrar en el planeta: 1-2 sí / 3-6 no.

Modificadores: +1 si salen detectados de un planeta del mismo sistema; +1 si hay más unidades navales imperiales que rebeldes en órbita; -1 si el planeta es neutral; -2 si es rebelde.

Directrices de resolución: Si hay

naves imperiales, destacan fragatas aduaneras, patrullas de cazas o incluso naves más grandes según los puntos imperiales en órbita y la situación bélica del sistema. Las fragatas interaccionan con los PJ, que quizás puedan salir bien parados. Las naves grandes van a saco. La actitud de los cazas es imprevisible.

Detección: Si hay combate con cazas o naves grandes o tienen problemas con una fragata, los personajes quedan detectados. Si no hay naves imperiales en órbita todavía pueden ser detectados electrónicamente: haz tiradas de Técnica de los PJ y maniobrabilidad de la nave contra la intensidad de la presencia imperial (desde 3D por ocupación por patrullas dispersas a 8D en el planeta capital de un sector).

Patrulla en superficie, entrada

Determinar si hay encuentro con las autoridades aduaneras, portuarias, de inmigración y/o otros PNJ al llegar al planeta: 1-2 sí / 3-6 no.

Modificadores: +1 si salen detectados de un planeta del mismo sistema; +3 si han sido detectados en órbita; +1 en planeta imperial; -2 en planeta rebelde; -1 si aterrizan lejos de cualquier zona habitada.

Directrices de resolución: Si los personajes son detectados en órbita o vienen detectados de otro planeta del sistema, el encuentro será un tiroteo. En caso contrario, el encuentro involucrar la interacción con PNJ para evitar ser identificados (también puede acabar en tiroteo si efectivamente acaban siendo identificados).

Detección: Serán detectados si son identificados y dejan algún superviviente.

Patrulla en superficie, salida

El equivalente del anterior, a la salida: 1 sí / 3-6 no.

Modificadores: +3 si están detectados; +1 en planeta imperial; -2 en planeta rebelde; -1 si salen de un punto alejado de cualquier zona habitada.

Directrices de resolución: El encuentro consistir en un tiroteo de camino de la nave si estaban detectados. En caso contrario, los jugadores tendrán que interactuar con PNJ para no ser identificados.

Detección: Si son identificados.

Patrulla en órbita, salida

Ver si son interceptados a la salida: 1 sí / 2-6 no (es más fácil salir que entrar)

Modificadores: +2 si están detectados; +1 si ha habido combate al salir del planeta; +1 si hay más naves imperiales de patrulla en órbita.

Directrices de resolución: Si hay naves imperiales, destacan una patrulla de cazas o más, según como esté el patio.

Detección: Sólo si hay combate.

Misión

Cada misión implica la resolución de un determinado número de episodios. La división de la misión en episodios (es decir, el contenido concreto de cada episodio) depende de la propia misión y va a cargo del DJ. Este, si conviene, se puede inspirar en las peculiaridades planetarias que presentamos en la segunda entrega de Libertad en la Galaxia para ambientar los episodios.

Los jugadores que lean esta campaña sabrán el número de episodios que necesitan resolver para tener éxito en cada misión (ver siguiente entrega). Pero no nos gusta en absoluto que los jugadores actúen en función de la mecánica de juego y se olviden de interpretar sus personajes. A este efecto proporcionamos los siguientes recursos, para que el DJ consiga que los jugadores se preocupen más por jugar que por adivinar lo que llevan resuelto de la misión.

En primer lugar, el DJ debe evitar que los jugadores identifiquen el tipo de escenario que están jugando. Para ello el DJ debe conseguir que los episodios "Otros" se parezcan lo más posible a los de "Misión" o incluso puede mezclar en un solo episodio "Interfase" y "Misión".

En segundo lugar, la dificultad del escenario es desconocida (y además viene alterada por el desarrollo de los episodios "Otros" anteriores). El DJ nunca debe confirmar a los PJ si el episodio se ha resuelto satisfactoriamente o no. En la mayoría de los casos les puede quedar claro, pero habrá episodios de resultado incierto (sobre todo los de interacción con PNJ) y será mucho mejor si se deja planear la duda.

Por último, el número de episodios de "Misión" que genera el DJ nunca es fijo y, como por otra parte los escenarios de "Otros" están intercalados, nunca sabrán (por motivos ajenos al desarrollo de la aventura) hasta qué punto todavía disponen de más episodios para resolver la misión o si ésta ya es irresoluble.

Misión

El número de episodios de "Misión" se determina tirando 2D. Con un 10, 11 ó 12 habrán 5 episodios; con 6, 7, 8 ó 9 tendrá 4; con 4 ó 5 ser n 3 y con 2 ó 3 sólo 2. Con lo cual se puede dar la circunstancia que los PJ empiezen una misión de 3 escenarios de misión que exija 4 episodios para tener éxito (mala suerte...).

Para cada episodio se determina:

Posición: Servir para ordenar los episodios dentro de la aventura. Tirar 3D.

Dificultad: Tirar 2D. Con un 12 será Muy Fácil; con 10 ó 11 será Fácil, con 7, 8 ó 9 será Moderado; con 4, 5 ó 6 será Difícil y con 2 ó 3 será Muy Difícil.

Otros

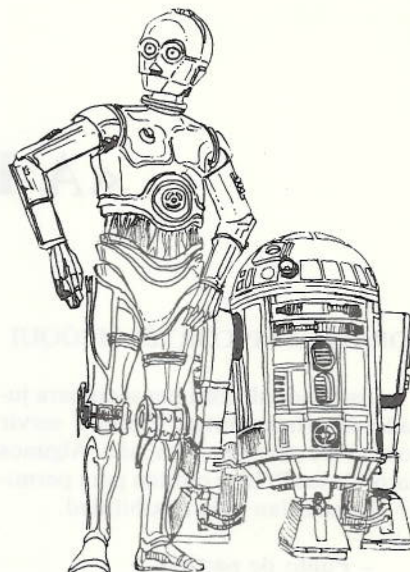
Se determina el número y el tipo tirando 2D, modificado por la dificultad de la misión:

2 1 de Ayuda
3 Ninguno
4 1 de Estorbo
5 2 de Ayuda
6 1 de Ayuda y 1 de Estorbo
7 1 de cada
8 1 de Estorbo y 1 de Ayuda
9 2 de Estorbo
10 1 de Ayuda
11 Ninguno
12 1 de Estorbo

Las misiones de dificultad 1 tienen un +2 y las de dificultad 4 un -2 para compensar. Para cada uno se tiran 3D para determinar su posición en la aventura.

Ayuda

Estos episodios en principio facilitan una ayuda a los PJ. El DJ debe concederla de tal manera que pueda confundirse con episodios de "Misión" exitosos (a no ser que hagan algo durante la aventura que desmerezca la ayuda). El tipo de ayuda puede ir desde contactos rebeldes que aceleran la misión (rebajan la dificultad del siguiente episodio de "Misión") a simpatizantes que ocultan a los PJ (dejan de ser detectados).



Estorbo

Pueden ser estorbos concretos de la misión (si se tira igual o menos que el riesgo con 1D) y entonces están sujetos a los riesgos propios de la misión, como explicaremos en la siguiente entrega. En caso contrario (más del riesgo con 1D) puede responder a:

.ataques por parte de patrullas imperiales, habitantes del planeta enfurecidos o criaturas nativas hambrientas.

.detección de los PJ (debido un chivatazo, por ejemplo) y eventual tiroteo con imperiales.

.incremento de la dificultad del siguiente episodio de "Misión" (rumores que retrasan a los PJ, metedura de pata en media misión...).

En la medida de lo posible debe presentarse como un episodio de "Misión" fallido.

Nueva aventura

Abren la puerta al desarrollo de nuevas aventuras. Se trata de cualquier situación o información que pueda dar pie a nuevas aventuras que enlacen con la que se está resolviendo. Tira 1D. Con un 1 ó 2, pueden estar relacionadas con asuntos oficiales que incumben a la Alianza Rebelde. Con 3 ó 4, son cuestiones personales problemáticas (saldar un enfrentamiento con un PNJ no imperial, por ejemplo). Con 5 ó 6 serán cuestiones personales positivas (como conseguir una buena carga o material para los PJ).

Los episodios se ordenan según los siguientes criterios:

"Interfase": Determinados según los viajes que deban realizar los PJ.

"Misión" y "Otros": se intercalan según su posición (romper empates con una tirada de dados).

Feliz aventura. Hasta la próxima entrega.■

«A PEDRA DA SERPE»

POR JESÚS Mª CORTÉS MEÓQUI

Este módulo está pensado para jugadores principiantes, y puede servir como base para una campaña. Algunos datos de los PNJ se omiten para permitir al Guardian más flexibilidad.

– Punto de partida:

Luis Troitiño, un emigrante gallego, ha sido empleado en la Universidad de Miskatonic como bedel; se trata de una persona retraida y poco habladora que acudía a escuchar clases de filosofía y lenguas muertas y frecuentaba la biblioteca en horas en que estaba cerrada al público, rasgos éstos que llamaron la atención a más de un profesor en el claustro.

Hace un mes desapareció dejando de acudir al trabajo, y unos días más tarde el bibliotecario ha echado en falta un ejemplar que estaba custodiado en una zona de acceso restringido: el temido "De Vermiis Misteriis". El guardia asegura que la noche de su desaparición vio entrar a Troitiño en la sala de lectura, por lo que es muy probable que haya sido el autor de la sustracción, tal vez para venderlo.

Los investigadores (estudiantes, profesores o conocidos del rector por cualquier otra causa) han sido llamados por éste para que recuperen el libro, ya que la discreción requerida no hace aconsejable llamar a la policía. El rector (Eduardo Lambert) les facilitará la dirección de la pensión donde se hospedaba Troitiño, un tugurio cerca de la estación, en Hyde Street: "La Luna Llena", cuchitril de 1$ noche.

– En la luna:

La patrona, Miss Sandra, una vez es sobornada hábilmente tras regateo por los PJ, les dirá que Troitiño salió hace tres días con una maleta; que pagaba puntualmente el alquiler y era una persona límpia, algo reservado y no subía mujeres a su habitación; últimamente dormía cada vez menos y de vez en cuando se le oía recitar en un idioma extraño frases entrecortadas.

Por una módica cantidad los investigadores podrán revisar la habitación, una tirada de Descubrir les permitirá hallar un ejemplar arrugado de periódico donde se ve subrayado con lápiz rojo el anuncio de la salida del barco "Leviathan" de Boston con destinos La Coruña, Le Havre, Liverpool. No hay nada más de interes.

-3.000$ y gastos pagados!!!:

Los PJ acudirán a la universidad para comunicar el resultado de sus pesquisas al rector, éste les contrata en nombre de la Universidad para que persigan al ladrón y recuperen el libro, a cambio les ofrece una recompensa de 3.000$ y los gastos pagados. Aparte, el bibliotecario agradecerá tanto el rescate del libro, que en posteriores aventuras puede ser un fiel aliado.

En la compañía naviera conocerán a los siguientes PNJ:

Capitan de Buque, actor/actriz de cine en gira por Europa, ganster "Piccolo Johnny", Meiga Maruxa.

Y se producirán los siguientes encuentros (además de aquellos otros que el Guardián quiera improvisar):

. Baile de disfraces donde se producirá un "lio" sentimental entre un Pj y el actor/actriz.

. Pelea con el ganster, que huye a Europa con el fruto de su último botín (100.000$); su captura puede reportar beneficios a los PJ de orden económico, pues hay ofrecida una recompensa.

. Conversación con el capitán: una vez se hayan ganado su confianza con una tirada de Discusión, éste les puede comentar al acercarse el final del viaje su extrañeza ante la brillantez de Las Nubes de Magallanes y el gran número de estrellas fugaces que se ven ultimamente (se trata de poner un poco nerviosos a los PJ).

. Maruxa la Meiga: puede pretender leerles la mano cuando están paseando por cubierta, si se le da dinero o alcohol comenzará a contar la historia de su vida y afirmar que regresa a casa acudiendo a la llamada de su Amo, que escuchó hace casi 30 días en tierra (coincidiendo con la desaparición de Troitiño), y que espera su pronta venida (cualquier intento de acabar con la anciana debe ser sancionado por el Guardian, pues no está nada bien irse cargando viejecitas, por muy seguidoras de los profundos que sean).

La noche antes de atracar el barco pasa ante la "Costa da Norte", ocasión aprovechada por el capitán para hablarles de desapariciones de barcos, extraños seres que a veces se ven entre los arrecifes, de hogueras encendidas en los acantilados por los lugareños para atraer los barcos al naufragio.

– Turismo en La Coruña:

El viaje habrá durado de 7 a 10 días, llegando al puerto de La Coruña el 15 de Noviembre de 1928. Uno o más de los PJ hablan español aceptablemente (¡ojo! El Guardian debe hacer hincapie en que hacen falta PJ que hablen castellano), de resultas de sus trabajo en Mejico, por lo que no les resultar dificil entenderse con los lugareños.

Si buscan alojamiento, en los alrededores del puerto hay varias fondas y un buen hotel: el Finisterre. Los PJ no deben tener problemas de dinero, corresponde al Guardian señalar el cambio de moneda. Al pasar la aduana, los PJ que lleven armas deben superar una tirada de camuflar o acreditar su condición de miembros de algún cuerpo que está autorizado a portarlas, puede probarse charlatanería, pero será difícil evitar la confiscación si son descubiertas; adquirir en España armas, fuera de las de caza o blancas, es complicado y de mucho riesgo.

En el hotel, los periódicos recogen un extraño acontecimiento: el farero de la Torre de Hércules se ha suicidado, arrojándose entre alaridos desde el último piso; en el sótano de la torre se han hallado relieves extraños que habían sido tallados por el difunto, representando siluetas de peces y hombres bailando...

Esto picará la curiosidad de los PJ, y una tirada de Buscar Libros les dir que la Torre de Hércules está construída sobre un antigo faro levantado por los romanos, que a su vez lo hicieron utilizando los cimientos de un anterior templo celta, donde se adoraban a dioses marinos desconocidos.

Pueden visitar la torre, y en sus sótanos, previa tirada de Descubrir, verán una piedra negra con relieves muy antigos, donde se ven hombres y profundos en uno de sus ritos (si aciertan la tirada de mitos, sinó sólo ven ba-

llenas con patas y pescadores), una tirada de Descubrir nuevamente, les indica que el guardian de la torre no quiso esculpir sino DESTRUIR los relieves (-1d4 Cor).

En el Museo de La Coruña (Castillo de San Antón), les dirán que el origen de los relieves es claramente celta, y guarda connotaciones de ritos extendidos por toda la ruta del Estaño, desde Grecia hasta Escocia.

(Dejamos aquí esta rama del módulo abierta por si el Guardian decide continuarla hasta la aparición de una colonia de profundos).

Los PJ no pueden olvidar la misión encomendada, así que para encontrar el paradero de Troitiño cuentan con diversas vías:

. La compañía naviera: si pasan Elocuencia, les dirán que, en efecto, un pasajero con este nombre desembarcó en La Coruña.

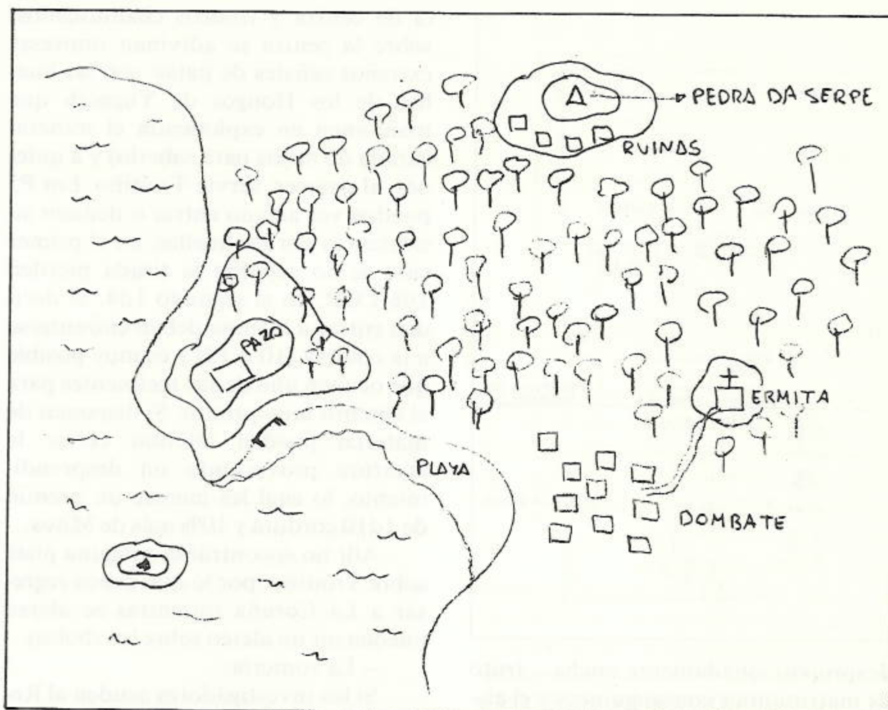
. Guardia Civil aduana: En ella el cabo Romero (nueva Elocuencia) tras ser convencido de que los PJ persiguen a un malhechor u otra razón válida para un guardian de la ley, les facilita los siguientes datos: Troitiño se estableció despues de desembarcar en Los Ancares, viviendo en una aldea aislada hasta que encontró una mina de oro, con cuyos beneficios ha adquirido un Pazo en la Costa da Morte; ahora es un hombre muy rico pero pocas personas le han visto desde que encontró milagrosamente su fortuna. Si se le "tira de la lengua" al guardia, narrará los chismes que circulan sobre extraños ruidos en su casa, la relación entre su dinero y el contrabando y la influencia que los mafiosos de América han podido tener en la nueva posición del emigrante.

– En buena "Compaña":

El Guardian orientar a los PJ para que decidan conocer "in situ" la fuente de ingresos de Troitiño.

Para llegar a la Sierra de Los Ancares deben alquilar un coche o viajar en tren hasta Becerre (4 o 5 horas de viaje según el clima que haga en este noviembre gallego); una vez lleguen a Becerre , alquilarán unos mulos y un guía entre los paisanos para que les lleven a la aldea más próxima a la mina. Será dificil encontrar a alguien que se preste a acompañarles, sobretodo si el viaje va a hacerse al atardecer, las razones que los lugareños alegan son el miedo a los lobos, a quedarse aislados por la nieve, y a las meigas y la Santa Compaña.

Finalmente, y por una fuerte cantidad de dinero, logran convencer a un cazador (Elocuencia o Discusión), Albertiño Dequidt, para que viaje con ellos y emprenden el camino, éste dura



2 o 3 horas por senderos de montaña; en una zona agreste y sombría, con un frío viento del norte que pronostica nieve; el cielo estará cubierto de nubes grises y la niebla poco a poco va cerrandose, impide ver más allá de 100 metros. Los aullidos de los lobos se llegan a confundir con el gemido del viento, y los caballos se muestran más nerviosos conforme la oscuridad van echándose encima (habremos procurado retrasar la salida de los PJ para que les pille el anochecer en el camino).

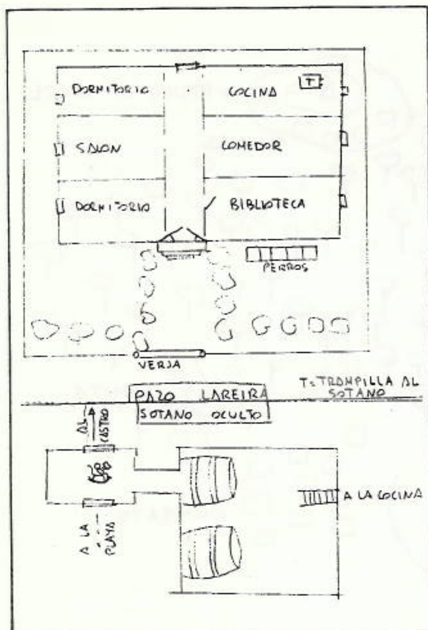
Todos los jugadores deben hacer una tirada de Destreza en montar a caballo (aplicarse Equitación y si caen 1d6 de daño, pues en una curva del camino se encuentran una manada de lobos de 1d20 lobos que acecha entre los pinos, éstos les atacan espantando las monturas. Los lobos se retirarán tras la muerte de 1d4 animales de la manada).

Como resultados del encuentro, los Pj han perdido sus monturas y el equipo que llevaban en ellas, por lo que deben continuar a pie. Ya es noche cerrada y la niebla impide ver a más de 5 metros. El cazador (si no ha muerto) tras despellejar a los lobos caídos les dice que deben darse prisa para llegar a la aldea (durante todo el camino son las únicas palabras que articular).

Tras 15 minutos de caminata se adivinan unas luces a lo lejos (en realidad están muy cerca pero la niebla confunde los sentidos), el cazador se detiene confundido y comentará que creía estar aún a media hora de camino de la aldea, alrededor de los PJ el viento ha cesado y hay un silencio sepulcral. Al continuar, el grupo se da de narices con La Santa Compaña: se trata de una larga hilera de espectros que recorren los montes en busca de personas que van a morir pronto, quien los encuentra y no se proteje con un círculo mágico y la señal de la cruz, será arrastrado a la fila ocupando el último lugar y deberá seguirlos eternamente (el remedio para evitarlo pueden haberlo conocido los Pj en su conversación con Maruxa en el barco, o en Becerre al oir a los aldeanos). Hay 50 fantasmas en fila india, vestidos con mortajas y harapos: marineros, campesinos, mujeres, niños... todos ellos de una blancura marmórea, manteniendo un cirio encendido en la mano. El PJ que vaya en cabeza será rodeado por ellos y sufrir un ataque sicológico contra su POD para ver si acompaña a los espectros; además todos tirarán COR y si fallan pierden 1d10. Si los PJ intentar resistirse con violencia, más fantasmas se unirán hasta arrastrar a todos los violentos, desapareciendo en la niebla con sus víctimas. Poco despues la niebla despeja lo suficiente como para permitir a los sobrevivientes ver las luces (esta vez verdaderas) de la aldea.

– Pallozas y minas:

La aldea está formada por 8 o 10 "pallozas": casas con forma de círculo, hechas de piedra y tejado de paja, en cuyo interior conviven animales y personas en una sola habitación. El olor es repugnante (como de pescado podrido, si queremos que los PJ empiecen a sentir palpitaciones) y las personas del lugar muestran signos de clara degeneración genética: orejas grandes, cabeza



desproporcionadamente ancha... fruto de matrimonios consanguineos y el aislamiento.

Los PJ encontrarán refugio en una de esas pallozas, despues de costarles mucho hacerse entender, pagando una pequeña cantidad. El interior esta iluminado por una hoguera en el centro de la habitación, a la izquierda tres vacas están separadas por una cuerda de la zona destinada a los humanos, todo muy sucio y maloliente. Los lugareños les ofrecerán un pan oscuro y un poco de tocino como cena (si no tienen escrúpulos pueden intentar comerlo a pesar del intenso olor a podrido) y despues les pasan un jarro de aguardiente (la prohibición del alcohol en USA puede hacer que algún aventurero ávido caiga desmayado por la fuerza del licor, lo cual puede hacer sospechar a los otros de un posible envenenamiento) (enfermedades y tratar envenenamiento). Si los PJ mencionan su encuentro con los fantasmas, todos los campesinos se santigarán, terminando toda posibilidad de conversación; si optan por hablar de Troitiño y su mina de oro, los habitantes de la palloza les mirarán con respeto y preguntarán si tambien son amigos de los "Amos", sacando sus mejores manjares que hasta ahora mantenían ocultos, tambien indicarán (charlatanería) el camino a la mina.

– ¿Oro?:

Al amanecer, los PJ pueden intentar buscar las cabalgaduras que hayan sobrevivido al ataque de los lobos: seguir rastros; una vez localizadas iniciarán la marcha hacia la mina: ésta se halla en un claro del bosque, en la ladera de la montaña, y toda la explanada junto a la base de la misma está cubierta de ceniza y troncos chamuscados, sobre la ceniza se adivinan impresas extrañas señales de patas: son las huellas de los Hongos de Yuggoth que mantienen en explotación el mineral (tirada de mitos para saberlo) y a quienes, al parecer, servía Troitiño. Los PJ pueden ver alguno entrar o deducir su existencia por las huellas, en el primer caso si no superan la tirada pierden 1d6 COR, en el segundo 1d4. Si deciden entrar a la mina deben enfrentarse a la colonia (10 o 15) y es muy posible que ocupen uno de sus recipientes para el cerebro muy pronto. Si disponen de material pueden intentar cerrar la abertura provocando un desprendimiento, lo cual les merece un premio de 1d10 cordura y 10% más de Mitos.

Allí no encontrarán ninguna pista sobre Troitiño, por lo que deben regresar a La Coruña (mientras se alejan pueden oír un aleteo sobre los rboles).

– La romería:

Si los investigadores acuden al Registro Civil o al de la Propiedad, una vez superada la tirada de Bucar libros y Charlatanería, averiguarán que Troitiño está empadronado en Dombate, donde figura inscrito el Pazo de Lareira a su nombre. De nuevo alquilar n un coche y viajarán hasta allí; cuando llegan al pueblo se encuentran un pintoresco espectáculo: la "Romería dos Mortos", todos los habitantes de la región acuden con sus parientes enfermos, epilpticos o locos metidos en ataudes que transportan a hombros para pedir a la Señora de Dombate por su curación: esto lo averigüan con tirada de antropología o conocimiento de costumbres, si no lo saben la reacción puede ser pintoresca...

Allí encontrarán al alcalde del pueblo: Vicente Mosquera, quien despues de ser convencido con Discusión sobre la identidad y objetivos de los viajeros, les indicará el camino hacia el Pazo, advirtiéndoles con cinismo de que el muro está erizado de cristales y que por la noche hay perros sueltos. Tambien les recomendará que eviten las playas pues se ven huellas extrañas y se oyen gritos no humanos cuando hay luna nueva (en realidad lo que el alcalde pretende es alejar a los PJ de la playa, donde se espera la llegada de un grupo de contrabandistas de los que él es jefe).

Si los PJ deciden acercarse de día al Pazo, mientras avanzan (escuchar) oirán pasos tras ellos: es Paquiño, el tonto del pueblo, éste se ofrecerá a llevarles a la Piedra "donde el Amo aparece y hay música y risas". Si deciden seguirle les llevará a una colina, a 15 km. del pueblo, en medio de un tupido bosque de encinas, y desde cuya cima se ve el pazo. En ella se aprecian unas ruina (Arqueología) de un castro celta, y en su centro un dolmen llamado "A Pedra da Serpe", tirada de Descubrir: en la base del monolito hay huesos (humanos) tallados en forma de flautas. En él aparecen grabados signos que -tras superar tirada de Mitos- son reconocidos como propios de las sacrílegas ceremonias de los hombres serpiente (COR -1d6 si no se pasa). Si deciden destruir la piedra ganan 1d6 Cor y 3% en Mitos.

Cuando descienden de la colina oyen voces que llaman al niño: es su madre, quien les contará (sicología) que su hijo quedó loco desde que una noche se durmió en el castro de las vacas, y que éstas aparecieron descuartizadas y sin gota de sangre, antes de irse les ruega que eviten esa colina, sobretodo en noches de luna nueva como la de hoy (¡Qué casualidad!).

Si los Pj esperan a la caída de la noche, verán cómo la cima de la colina se va llenando de ancianos, y de una cabaña en ruinas salen 1d10 hombres-serpiente (tirada Cor y -10 si no la pasan) que sacrifican un niño recien nacido entre clamores de los asistentes, unos 50, que proceden a devorar los restos. Una tirada de camuflaje nos dirá si nuestros PJ pasan inadvertidos o son atacados por los ancianos demente. Estos son servidores de los hombres serpiente que les han prometido la eterna juventud a cambio de sacrificios rituales de recien nacidos, viven ocultos en el bosque y los vecinos de los pueblos de alrededor no han denunciado nada pues muchos de ellos tienen allí algún familiar.

Los Pj que salgan triunfantes de la refriega con los ancianos y los hombres serpiente serán compensados liberalmente por el Guardian en proporción a como hayan actuado. Al amanecer el alcalde les dará dinero para que no digan nada y les rogar que abandonen la zona lo más pronto posible para evitar represalias de los parientes de los ancianos (entre ellos ocupaba un lugar destacado Maruxa la del barco).

– A por el libro:

Aún deben nuestros héroes conseguir el libro por el que han sido contratados, para ello han de penetrar en el Pazo, cerrado a cal y canto, tienen dos vías de acceso: de noche por la playa (escalar el acantilado), en ella se tropezarán con 5 contrabandistas que estaban desembarcando sus mercancías (el Guardian fijar sus características), están provistos de pistolas y escopetas. Si los PJ obtienen una tirada de Ocultase, no hay problema, pero si la fallan,

los contrabandistas intentarán eliminarlos a tiros. Con tirada de Escuchar oyen que el alcalde del pueblo es quien les dirige. Tras 30 minutos de refriega aparecer la Guardia Civil complicándose aún más el asunto. La confusión puede ser aprovechada para largarse en silencio (Discreción).

La segunda vía es por tierra, debiendo escalar el muro y eliminar 5 perros, la pared está coronada de cristales rotos que producirán heridas de no tomarse precauciones. La entrada a la vivienda se forzará con Fuerza contra Resistencia de 15, una vez dentro un asqueroso olor a podrido invade la atmósfera, no hay nada de interés en las habitaciones y las ventanas estan enrejadas; una tirada de Descubrir les permite ver en la cocina una trampilla oculta que lleva al sótano, en él hay grandes barricas de vino, una de las cuales es una puerta secreta (nuevo Descubrir) acceso a la cámara donde se encuentra sentado en una mecedora, con el libro entre las manos, el cuerpo momificado de Troitiño (el tal Troitiño era en realidad un mago de los hombres serpiente que pretendía la resurección de su raza y por ello robó el libro, ocultandose en este lugar remoto, una imprudencia a la hora de recitar el hechizo le ha transformado en ese cadaver momificado, pero antes tuvo tiempo de resucitar a 10 hombres serpiente -los hemos visto en la ceremonia de la colina, y ahora conoceremos al resto...), si los PJ intenta quitarle el libro, la momia se hará pedazos, en este momento el Guardian hace una tirada de Descubrir para ver si los PJ se dan cuenta de que un panel de la cámara se abre lentamente. Es la puerta de un pasadizo que comunica la casa con el castro, en la pared opuesta hay otra salida hacia la playa. De ambas saldrán 5 hombres serpiente más, tirada de Cor por la momia de Troitiño y los Hombres serpiente.

Si lo PJ quedan dueños del terreno, pueden coger el libro pero aquel que lo tome primero ser perseguido por los trozos del cuerpo de Troitiño en su viaje de vuelta y posteriores aventuras. El investigador así atormentado puede usar el libro para aprender el conjuro inverso de resurrección que le libre de tan molesto acompañante, precia deducción de la Cor necesaria.

Los hombres serpiente pueden intentar los siguiente conjuros (o uno de ellos): Llamar a Yig, Muerte Suspendida, Resurrección.

En cuanto al contenido del libro y recompensas a los jugadores que sobrevivan, queda a disposición del Guardian.

Dramatis Personae:

* Luis Troitiño-persona/brujo serpiente:
Fue: 14 Des: 14 Int: 18 Con: 12 Apa: 12 Pod: 16 Tam:12
Hechizos: ver texto

* Edward Lambert: rector universidad
Fue: 8 Con: 10 Int: 15 Pod: 13 Dea: 13 Apa:12 Edu: 16 Cor: 65
Habilidades= Arqueología: 50%, Cantar: 30%, Elocuencia: 50%, Buscar libros: 75%

* Sandra: hostelera
Fue: 11 Con: 11 Tam: 15 Int: 12 Pod: 7 Des: 8 Apa: 4 Edu: 7 Cor: 35
Habilidades= Charlataneria: 50%, Regatear: 60%, Sicología: 20%, Discusión: 20%

* Capitán del Celtic:
Fue: 12 Tam: 12 Int: 11 Pod: 13 Des: 7 Apa: 8 Edu: 12 Cor: 65
Habilidades= Dibujar mapas: 60%, Cantar: 30%, Astronomía: 70%, Pilotar: 80%, Nadar: 80%

* Actor/Actriz: definir por el Guardian
Habilidades= Cantar: 60%, Sicología: 30%, Equitación: 30%, Elocuencia: 40%, rdito: 40%, Conducir: 40%

* Ganster "Piccolo" Johnny:
Fue: 14 Tam: 12 Int: 8 Pod: 12 Des: 12 Apa: 7 Edu: 8 Cor: 70
Habilidades= Camuflaje: 15%, Conducir: 60%, Charlataneria: 30%, Discreción: 40%, Vaciar bolsillos: 75%
Armas: colt 45 y cuchillo

* Meiga Maruxa:
viaja en 3&, con un grupo de emigrantes que regresan.
Fue: 5 Tam: 9 Int: 10 Pod: 13 Des: 4 Apa: 3 Edu: 6 Cor: 15
Habilidades= Diagnosticar enfermedad: 30%, Charlataneria: 40%, Escuchar: 30%, Ocultarse: 60%, Primeros auxilios: 30%, Mitos: 20%

* Cabo Romero:
Fue: 12 Tam: 9 Int: 10 Pod: 10 Des: 10 Apa: 8 Edu: 12 Cor: 60
Habilidades= Conducir: 30%, Primeros auxilios: 20%
Arma: pistola de 9, marca ASTRA

* Albertiño Dequidt, cazador:
Fue: 14 Con:13 Tam:16 Int: 13 Pod: 13 Des: 9 Apa: 8 Edu: 9 Cor: 50
Habilidades= Botanica: 20, Camuflaje: 40 Discreción: 80 Equitación: 50 Mitos: 3 Ocultarse: 40 Primeros auxilios: 30 Seguir rastros: 80 Zoologia: 50

* Lobos: ver manual

* Fantasmas: ver manual

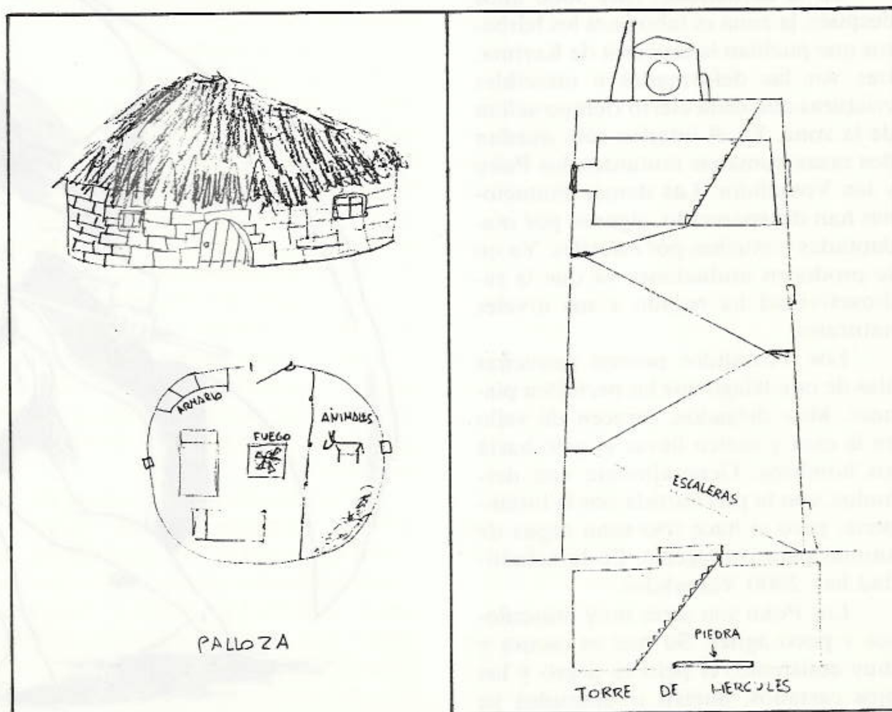
* Vicente Mosquera, alcalde:
Fue: 10 Con: 10 Tam: 12 Int: 10 Pod: 9 Des: 6 Apa: 6 Edu: 12 Cor: 60
Habilidades= Discreción: 40 Sicologia: 40 Elocuencia: 40

* Paquiño:
Fue: 6 Tam: 4 Int: 3 Pod: 3 Des: 3 Apa: 8 Edu: 6 Cor: 15 Mitos: 15

* Viejos servidores:
Fue: 13 Con: 10 Tam: 12 Int: 8 Pod: 4 Des: 12 Apa: 3 Edu: 6 Cor:10 Mitos: 30
Armas: Cuchillos ceremoniales y garrotes

* Hombres serpiente: ver manual

* Perros del Pazo: ver manual



LA NOCHE DE LA MUERTE
Una aventura en Kerima

POR AGAMENÓN Y PERICLES
COLABORADOR: 1/2 JUARDO EL BARDO

ANTECEDENTES

Tras la retirada de los nobles a la Ciudadela, Kerima cayó lentamente en la mayor anarquía. Sin embargo hubo una zona donde la desgracia se ensañó. A unos 200 Km. de la ciudadela y 300 años después de la defección, el cielo se abrió en la noche y una bola de fuego cayó en Kerima, creando un círculo de ruina y destrucción de 500 metros. Una enorme nube de polvo se levantó y se depositó lentamente a lo largo de los siguientes días, cubriendo una zona de varios kilómetros cuadrados.

Los muertos eran muchos, pero pronto se olvidaron cuando los habitantes de la zona comenzaron a perder el pelo y caérseles la piel debido a la radioactividad del meteorito, que había sido generosamente repartida entre la nuble de polvo. Los más próximos a la caída murieron rápidamente, pero los más alejados resistieron. Los supervivientes comprendieron que su desgracia sólo había comenzado cuando sus hijos comenzaron a nacer mutantes.

En la actualidad, casi 3000 años después, la zona es tabú para los bárbaros que pueblan la mayoría de Kerima, tras ver las deformadas e increibles criaturas que cada cierto tiempo salían de la zona. En el interior sólo quedan dos razas humanas mutantes, los Poku y los Vossahdoi. Las demás mutaciones han desaparecido, algunas por inadaptadas y muchas por estériles. Ya no se producen mutaciones ya que la radioactividad ha bajado a sus niveles naturales.

Los Vossahdoi poseen pequeñas alas de muciélago que les permiten planear. Muy delgados, carecen de vello en la cara y suelen llevar el pelo hasta los hombros. Generalmente van desnudos, con la piel curtida por la intemperie, pero si hace frío usan capas de animal para protegerse. En la actualidad hay 2000 Vossahdoi.

Los Poku son seres muy musculosos y poco ágiles. Su piel es oscura y muy resistente, el pelo es negro y los ojos castaños. Suelen ir desnudos ya que su gruesa piel les protege del frío y los roces. Su cuerpo es el de una hembra, pero sería un error clasificarles como hembra o macho ya que son hermafroditas puros, es decir, capaces de reproducirse independientemente. Pueden tener crías al mes de nacer, pero si lo intentan antes de los 10 años el embarazo suele terminar en un aborto o en una cría deforme. Por su forma de nacer, todos los Poku son iguales entre sí, diferenciándose por la edad o marcas características (cicatrices, heridas, etc.). Son capaces de comunicarse telepáticamente a cualquier distancia, lo que les hace muy difíciles de sorprender. Viven de noche y son capaces de ver en la oscuridad, la luz les deslumbra. En la actualidad hay 800 Poku.

RELIGION

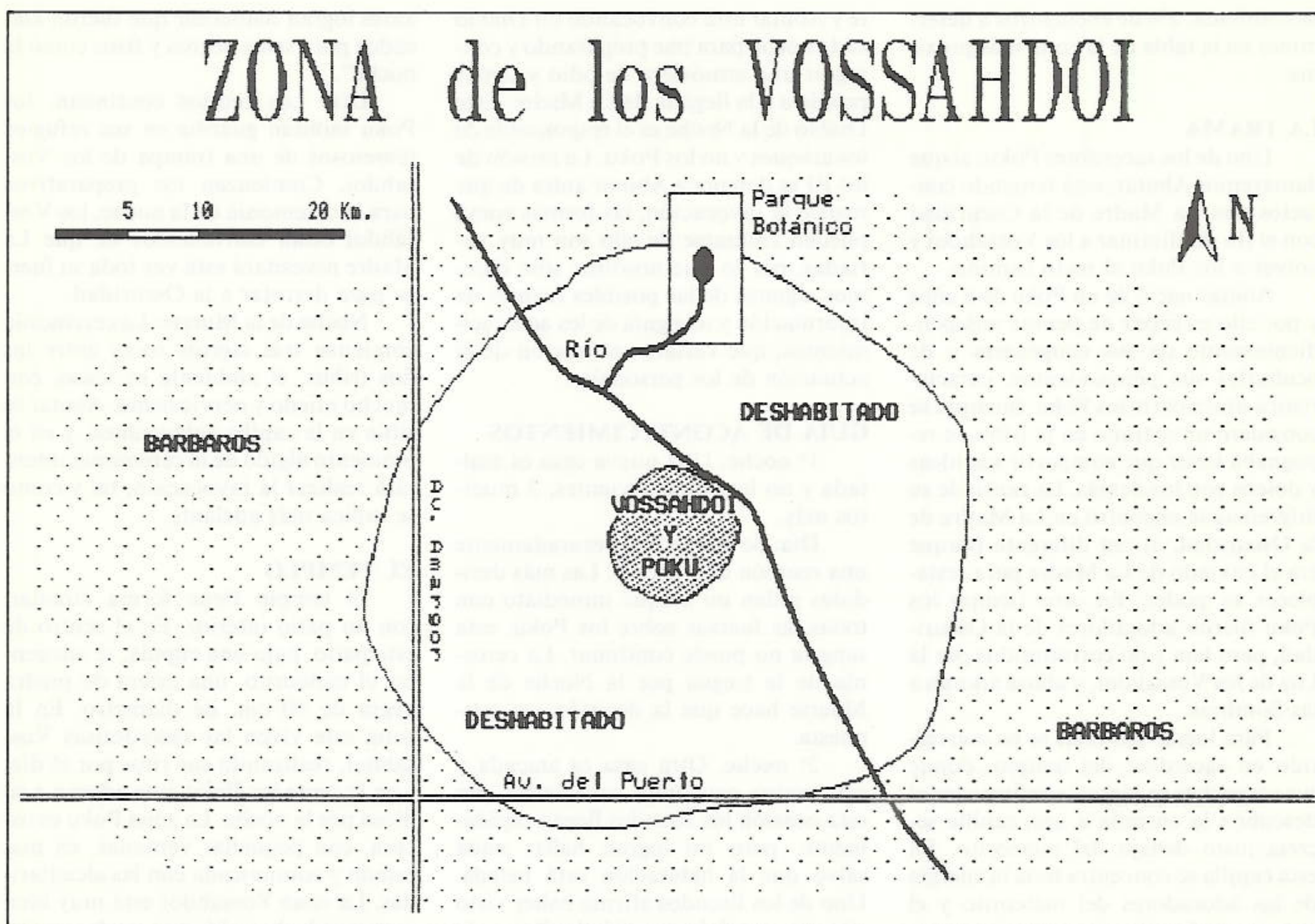
Ambas tribus adoran a La Madre, una diosa triple: la de Luz, adorada por los Vossahdoi; la de Sombras, adorada por los Poku; y la de Oscuridad, que las dos tribus consideran la diosa de la muerte. Las dos tribus se odian ya que cada una considera a la Diosa de la otra como aliada de La Madre de la Oscuridad y, por tanto, diosa del mal.

Piensan que La Madre reside en una estrella particularmente brillante. El día que esta estrella aparece en el firmamento se le llama el Día de la Alegría y se conmemora con una gran fiesta. Tres meses después, cuando alcanza su mayor elevación, se celebra el Día del Amor con otra gran fiesta. Cuando al trimestre siguiente la estrella desaparece, es un día de luto y tristeza y se le llama la Noche de la Muerte. Finalmente, a los tres meses, se celebran ceremonias religiosas en la Noche de la Esperanza. Estas cuatro fechas son celebradas por las dos tribus, una por el día y otra por la noche, aunque los nombres son Vossahdoi.

LA MADRE

Es una diosa con tres facetas, adoradas independientemente ya que son





incompatibles. La Madre de Luz aparece como una fuerte guerrera; la de Sombras como una poderosa cazadora; y la de Oscuridad como una hermosa cortesana.

LUZ.
Habilidades: Primeros auxilios, Otear, Conocimiento Vegetal, Deslizarse en Silencio.
Magia divina: Curación del Cuerpo, Curación de Heridas, Relámpago, Revelación, Ilusión Visual.
Magia espiritual: Luz, Pared de Luz, Curación.

SOMBRAS.
Habilidades: Ataque con Arma Primaria, Escuchar, Rastrear, Conocimiento Animal.
Magia divina: Escudo, Visión del Alma, Bloqueo Espiritual, Llamar Nubes, Ilusión Olfativa.
Magia espiritual: Sombras (como Luz), Garrotazo, Rielar.

OSCURIDAD.
Habilidades: Esquivar, Habla Fluida, Ocultar, Conocimiento Mineral.
Magia divina: Miedo, Crear Fantasma, Estallido Mental, Locura, Ilusión Sonora.
Magia espiritual: Oscuridad (como Luz), Disrupción, Pared oscura.

Los Vossahdoi tienen su templo alrededor del meteorito, porque es una parte de la estrella donde vive La Madre. La leyenda dice que Ella lo lanzó para matar a los enemigos de los Vossahdoi. Consideran que la Sombra es la Luz corrompida por la Oscuridad, por lo que jamás serán derrotados ya que aquella necesita de la Luz para existir.

Los Poku comparten el templo alrededor del meteorito. Las razones son las mismas, pero eran ellos los oprimidos. Consideran que la Luz y la Oscuridad quieren aplastarlos, ya que son la negación de ambas, pero jamás lo lograrán ya que su unión volverá a producir Sombra.

No existen adoradores de la oscuridad, caso de haberlos serían expulsados o muertos. Es temida y odiada, y sólo se le dedican unos rituales durante la Noche de la Muerte para aplacar su furia y rogar que no les lleve a su lado. Es la única ocasión en que ambas tribus realizan algo conjuntamente.

LA AVENTURA
Todos los PJ deberán ser Vossahdoi, por lo que se les debe leer las partes del módulo que hagan referencia a ellos, así como lo que deban saber de sus vecinos. Los PJ se crearán usando los datos del final del módulo, también se deben crear a los PNJ así como una serie de Pokus, Diablos de la Noche, grifos, etc. Para que los jugadores se adapten a su nueva condición se debe jugar algunos días normales, recomendamos algún encuentro con Pokus o Grifos.

El tiempo atmosférico fue detallado en el módulo "Kerima". En un radio de 5 Km. desde el templo usar la siguiente tabla de encuentros:

Clase de encuentro	DIA 30%	NOCHE 20%
1d2 Poku	01-40	01-40
1d3 Vossahdoi	05-21	41-50
3+1d6 Poku	22	51-70
2d6 Vossahdoi	23-29	71-73
1 Conejo	30-69	74-83
1d2 Grifos	70-76	84-93
1d3 Halcones mutante	77-00	94-98
1 Diablo de la Noche	–	99-00

A más de 20 Km. del templo usar la tabla de zona bárbara del módulo "Kerima". La zona intermedia está

deshabitada, 2% de encuentros a determinar en la tabla de la zona más próxima.

LA TRAMA

Uno de los sacerdotes Poku, al que llamaremos Abutar, está teniendo contactos con La Madre de la Oscuridad con el fin de eliminar a los Vossahdoi y volver a los Poku al recto camino.

Abutar nació de un Poku de 8 años y por ello es capaz de pensar independientemente de sus congéneres y de ocultarles sus pensamientos, característica única entre los Poku. Siempre se consideró un extraño en la tribu, le repugnaba tener que compartir sus ideas y deseos con los demás. La razón de su diferencia la encontró en La Madre de la Oscuridad, él era diferente porque era el enviado de La Madre para restablecer su poder. En otro tiempo los Poku fueron adoradores de la Oscuridad, pero han sido corrompidos por la Luz de los Vossahdoi, y ahora adoran a las Sombras.

Para lograr sus fines se ha convertido en sacerdote del templo, donde sus sospechas se vieron confirmadas al descubrir la entrada a una capilla secreta justo debajo del meteorito. En esta capilla se concentra toda la energía de los adoradores del meteorito y él piensa usarla para lograr la intervención de La Madre Oscura. Durante las ceremonias habituales sólo hay energía suficiente para convocar un Diablo de la Noche, por lo que piensa usar la Noche de la Muerte, cuando se realizan los ritos de La Madre Oscura, para traer varios Diablos de la Noche y que La Madre le conceda su bendición.

La aventura comenzará cuando una mañana los PJ sean convocados ante una sacerdotisa en el templo. Allí se les dirá que la noche anterior dos torres Vossahdoi fueron saqueadas y todos sus habitantes muertos. Las puertas de las casas aparecieron hundidas y todos sus habitantes asesinados salvajemente. Esta es la tercera noche que algo así sucede y ya son 16 los Vossahdoi muertos de esta forma. Hay que averiguar cómo logran subir los Poku hasta la torre burlando la vigilancia, que había sido reforzada. Los PJ ya sabían de estos ataques, probablemente conocían a alguno de los muertos. Lo extraño del caso es que ni los vecinos ni los atentos Escudos oyen o ven algo. Se han creado tres grupos especiales para patrullar por la noche y descubrir a los comandos Poku, los únicos capaces de esta cobarde acción. Los PJ formarán uno de estos grupos.

La realidad es que sólo faltan cinco noches para la Noche de la Muerte y Abutar está convocando un Diablo cada noche para irse preparando y conseguir una atmósfera de odio y temor propicia a la llegada de La Madre. Este Diablo de la Noche es el responsable de los ataques y no los Poku. La misión de los PJ es detener a Abutar antes de que realice la invocación, las formas como pueden enterarse de ello son muy variadas, por lo que nosotros sólo daremos algunas de las posibles fuentes de información y una guía de los acontecimientos, que variará en función de la actuación de los personajes.

GUIA DE ACONTECIMIENTOS

1ª noche: Una nueva casa es asaltada y no hay supervivientes, 3 muertos más.

Día: Se convoca apresuradamente una reunión del Círculo. Las más decididas piden un ataque inmediato con todas las fuerzas sobre los Poku, esta sangría no puede continuar. La cercanía de la tregua por la Noche de la Muerte hace que la decisión sea pospuesta.

2ª noche: Otra casa es atacada y sus cuatro ocupantes asesinados. En esta ocasión los Escudos llegan rápidamente, pero no logran hallar nada salvo que la habitación está helada. Uno de los Escudos afirma haber visto cómo un retal de oscuridad salía por la puerta, y que al pasar junto a él sintió un contacto frío como la muerte. El Círculo Interior le prohíbe comentarlo y sólo se informa a los grupos especiales.

Día: Los rumores se han extendido y la gente está temerosa de salir de sus casas. Se comenta que la Madre está débil y que la Oscuridad extiende sus tentáculos.

3ª noche: Comienza la tregua entre Poku y Vossahdoi. A pesar de ello dos casas son asaltadas y mueren 5 Vossahdoi, esta vez quedan dos supervivientes en estado catatónico.

Día: Gran conmoción ante el ataque ya que la tregua siempre había sido respetada. Se producen escaramuzas y mueren tres Poku desprevenidos. Los sacerdotes de las dos razas se reúnen en el templo, los Poku aseguran no tener nada que ver y muestran su consternación ante los ataques. Para el mediodía ya han parado los altercados, aunque la suspicacia por ambos bandos no desaparece.

4ª noche: Nadie duerme tranquilo esta noche, los amigos y familiares se reúnen alrededor de grandes hogueras para hacer guardias. No hay ataques esta noche porque Abutar teme ser descubierto antes de tiempo. Los heridos de la noche anterior mueren, pero antes logran balbucear que fueron atacados por "seres negros y fríos como la noche".

Día: Los recelos continúan, los Poku montan guardia en sus refugios temerosos de una trampa de los Vossahdoi. Comienzan los preparativos para la ceremonia de la noche, los Vossahdoi están convencidos de que La Madre necesitará esta vez toda su fuerza para derrotar a la Oscuridad.

Noche de la Muerte: La ceremonia comienza tras ciertos roces entre las dos tribus, el ambiente es tenso, con mucho miedo y nerviosismo. Abutar se sitúa en la capilla subterránea, y en el momento álgido de la ceremonia intentará realizar la invocación, tal y como se indica más adelante.

EL TEMPLO

El templo tiene forma circular, con un patio interior. En el centro de este patio, bajo una cúpula, se encuentra el meteorito, una esfera de piedra negra de 50 cm. de diámetro. En la zona este viven las sacerdotisas Vossahdoi, realizando sus ritos por el día; y en la oeste los Poku, que adoran a su diosa por la noche. La zona Poku es oscura, con pequeñas ventanas, en mal estado y comunicada con las alcantarillas. La zona Vossahdoi está muy bien conservada, han abierto grandes ventanales y se entra y sale por el techo. Las habitaciones secretas de los sótanos eran desconocidas hasta que fueron descubiertas por Abutar, que no ha compartido su conocimiento.

El templo es un Templo Mayor para las dos religiones. Los Poku tienen 20 sacerdotes en el templo y los Vossahdoi 25 sacerdotisas, el resto de ellas (65) viven en el exterior ayudando a la tribu y proporcionando consejo espiritual. El meteorito está protegido por 4 Relámpago-2, 1 Guardia-1 y 1 Disolver Magia-5; la Gran capilla Vossahdoi por 1 Relámpago-3; y la Gran capilla Poku por un Guardia-2.

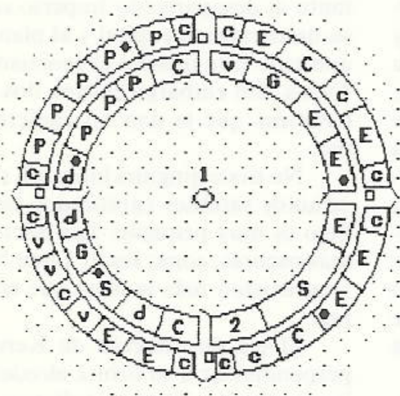
Existe un pacto entre las dos tribus tal que aquellos que estén a menos de 100 metros del templo, sea cual sea su tribu y en cualquier momento, no podrán ser atacados. En caso que sea necesario serán los sacerdotes los encargados de decidir si deben dar cobijo o expulsar al personaje. También las dos noches anteriores y la posterior a una de las cuatro grandes fiestas existe un pacto de no agresión en todo el territorio para permitir la preparación de las mismas.

En la biblioteca se conservan todos los libros que se han encontrado, los conservan ya que los consideran objetos religiosos. Para encontrar una

Templo de La Madre

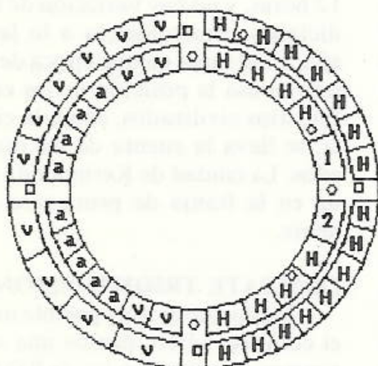
5 10 20m.





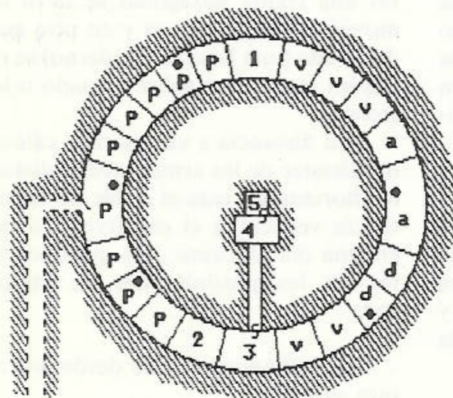
PLANTA BAJA

- 1 Cúpula
- 2 Biblioteca
- C Comedor
- G Gran capilla
- E Sala de estar
- P Dormitorio Sacerdote Poku
- S Sala de reuniones
- c Capilla
- d Despensa
- v Vacía
- □ Escalera al primer piso
- • Escalerilla al sótano



PRIMER PISO

- 1 Dormitorio MIRNA AGAIR-DO
- 2 Dormitorio VALESA MIRNA-DO
- H Dormitorio sacerdotisa Vossahdoi
- a Almacén
- v Vacía
- □ Escalera a la planta baja
- ○ Abertura en el techo



SOTANO

- 1 Dormitorio FALAIA
- 2 Dormitorio TORMIN
- 3 Dormitorio ABUTAR
- 4 Antesala
- 5 Capilla secreta
- P Dormitorio sacerdote Poku
- a Almacén
- d Despensa
- v Vacía
- • Escalerilla a la planta baja
- -5- Puerta secreta
- ⁐ Alcantarilla

puerta secreta se debe estar buscando y pasar una tirada de (INT+PER+Buscar), si se sabe que hay un pasadizo secreto será (INT+PER+Buscar)*2 y si se sabe la localización aproximada (INT+PER+Buscar)*3. Para abrir la puerta hay que pasar una tirada de (Inventar+DES)*4 o tirarla abajo, 8 puntos de armadura. La capilla consta de un altar de mármol, sobre la que hay una bandeja, un copón y dos candelabros, todo ello de plata; y dos grandes braseros apagados con cenizas y carbón en el interior. Las paredes inicialmente blancas están ahora ennegrecidas. Estará todo a oscuras salvo por la luz que entra por una pequeña abertura superior, que da debajo del meteorito, cuya función era la de evacuación de humos.

La ceremonia de la Noche consiste fundamentalmente en una vigilia, en la que los iniciados y laicos están en la explanada del exterior del templo, los Vossahdoi alrededor de hogueras, mientras los sacerdotes circulan entre ellos hablándoles sobre temas religiosos sencillos e intentando lograr un estado de paz espiritual y comunión con La Madre. Cuando falta una hora para el amanecer y la desaparición de La Madre durante seis meses, las sacerdotisas Vossahdoi y 100 Pokus seleccionados entran al recinto interno. Los que se quedan fuera comienzan a rezar a La Madre y a pedir por el éxito de sus sacerdotes. Los del interior comienzan un complicado ritual destinado a pedir a la Oscuridad que sea clemente con ellos y con La Madre. Este ritual termina exactamente al amanecer, con todos los sacerdotes lanzando su energía a La Madre para ayudarla en su larga lucha.

Abutar estará en la capilla desde 2 horas antes del amanecer preparando todo, se habrá deslizado hasta allí cuando nadie le veía. Comenzará su ritual a la vez que los sacerdotes y pedirá la Intervención Divina justo en el momento final, aprovechando la energía que se concentra en ese punto. Tendrá en ese momento su PER más 1 pto. por cada sacerdote, es decir, 203 ptos. de PER que aseguran la Intervención. Sus peticiones serán una Pared Oscura de 100 m. de radio que ponga en total oscuridad el templo y la explanada exterior, 10 Diablos de la Noche y que se le convierta en su sacerdote dándole tres veces todos los hechizos divinos y espirituales de La Madre de la Oscuridad. El coste será de 8D20 por la Pared, 1D8 por cada Diablo y 3D10 por los hechizos. Los ptos. de PER se cogerán primero de los sacerdotes y luego de Abutar, si la PER de éste llega a 0 morirá.

Si Abutar sobrevive mandará 5 Diablos contra las sacerdotisas Vossahdoi y el resto contra los Vossahdoi del exterior, con lo que posiblemente acabe con todas las sacerdotisas y haga un terrible estrago entre el resto de la tribu. Si muere los Diablos saldrán sin control y atacarán a todos los sacerdotes, matando a muchos pero los del exterior podrán huir. La Pared Oscura durará quince minutos y tras ello desaparecerá junto con los Diablos. Si Abutar ha sobrevivido esperará hasta la noche en la capilla y entonces traerá más Diablos e irá a pedir la ayuda de los Poku para acabar con todos los Vossahdoi.

POSIBLES FUENTES DE INFORMACIÓN

1) El Diablo de la Noche responsable de los ataques a las torres sólo está en Kerima durante la noche, ya que el Sol le mataría. Es convocado desde la capilla por Abutar cuatro horas después del ocaso, sale por la cúpula del meteorito y ataca una o dos torres. Tras esto regresa a la capilla secreta del templo, donde se desvanece. Si los PJ encuentran al Diablo y le siguen podrán ver que se esconde en el templo.

2) Si se interroga al Escudo que vio al Diablo la 2ª noche, éste no dará más información que la indicada en la guía de acontecimientos. Si alguno de los PJ le pregunta específicamente hacia dónde se dirigió la sombra, el Escudo responderá que después de reponerse de la sorpresa intentó buscarla y le pareció que desaparecía en el templo, que estaba bastante cerca, pero no puede asegurar si realmente lo vio o si fue un producto de su conmocionada imaginación.

3) Tras la reunión entre los sacerdotes Poku y Vossahdoi se les llamará para informarles de que los Poku afirman no haber atacado, jamás han roto la tregua desde su implantación.

4) Pueden intentar hacer hablar a los supervivientes del ataque de la 3ª noche, antes de que mueran. Para ello primero deberán sacarles de su estado. Si lo consiguen les describirán al atacante (ver la descripción del Diablo) así como los poderes que usó contra ellos. Esto debe servirles para olvidarse de los Poku y pensar en algo sobrenatural y, por tanto, en el templo. Si no hacen esto las últimas palabras de los heridos, antes de morir, deben también orientarles.

5) Si se interroga a otros Vossahdoi, sus respuestas seguirán el sentir general indicado en la guía de acontecimientos.

6) Al interrogar a las sacerdotisas del templo, éstas afirmarán no haber notado nada extraño estos últimos días, Abutar realiza las invocaciones con mucha precaución. Sí podrán decir que los sacerdotes Poku están muy alterados debido al escandaloso comportamiento de uno de sus miembros. Para conocer más detalles deberán hablar con Mirna Agair-do, la sacerdotisa más anciana y auténtica jefa de la tribu.

7) Para hablar con Mirna deberán solicitar una entrevista y dar una buena razón. Mirna tiene 73 años y ya no es capaz de volar. El escándalo es debido a que un sacerdote Poku, Abutar, fue descubierto hace 20 días en la biblioteca del templo intentando descifrar el contenido de los tomos. El problema es que actuó sin el conocimiento de sus congéneres, lo que es inconcebible para los Poku. Para más detalles les mandará a su hija Valesa.

8) Valesa Mirna-do, la hija de Mirna, es la más poderosa de las sacerdotisas. Tiene 45 años y es una adoradora fanática de La Madre, en posesión de todos sus hechizos divinos y espirituales. Fue ella quien descubrió a Abutar en la biblioteca durante el día, incumpliendo lo pactado, por lo que le atacó, derrotándole y obligándole a huir. Si es hábilmente interrogada reconocerá que ella, la poderosa Valesa, fue la derrotada al ser tomada desprevenida por un extraño conjuro que le lanzó Abutar y la hizo salir corriendo despavorida. Ella está segura de que este hechizo no pertenece a la cultura Poku (se trata de Miedo).

9) Si intentan hablar con los sacerdotes Poku, serán conducidos ante Falaia, encargado del templo. Se deberá hacer un contacto mental y si los PJ vienen con malas intenciones, éstas serán reveladas y serán expulsados. Sin embargo, si vienen honestamente Falaia les ayudará en lo que pueda. Tras ser descubierto a Abutar se le ha prohibido salir del templo y debe permanecer en su habitación, salvo para asistir a las ceremonias. Se ha investigado su conducta y no se ha descubierto nada, excepto lo que ha comunicado Tormin.

10) Tormin, es el vecino de Abutar. En su opinión, éste siempre ha sido muy extraño y reservado. Varias veces ha entrado en su habitación y no lo ha encontrado, como por su habitación no ha pasado debe haber salido por la zona Vossahdoi. Esto ha sucedido en dos ocasiones desde que le fue prohibido salir de su habitación.

11) Si Abutar es interrogado actuará inteligentemente y no reconocerá nada. Si piensa que alguien, Poku o Vossahdoi, sabe demasiado y puede crear problemas intentará matarle, ya sea personalmente o con un Diablo, y esconderá su cuerpo en la antesala de la capilla.

EPÍLOGO

En el caso de que los PJ no logren detener a Abutar y sobrevivan, los jugadores serán juzgados y defenestrados, a menos que el Master quiera prolongar la acción. Los Poku no aceptarán a la Oscuridad y se reunirán para derrotarla. Los Vossahdoi pensarán que todo ha sido una vil trampa de los Poku y llamarán a la tribu para eliminar definitivamente a semejantes traidores. Los PJ deberán intervenir para convencer al Círculo de que los Poku no son responsables y de que se debe realizar una alianza.

EXTENSIONES

NUEVOS DATOS DE KERIMA

El nombre de Kerima se aplica tanto al desaparecido Imperio como a su desmesurada capital y al planeta en que está. Este planeta es semejante a la Tierra. Sin embargo existen dos características que le dan un carácter propio.

No tiene ninguna luna, tan sólo diminutos satélites capturados cuyo reflejo es muy pequeño. Las noches son más oscuras, como las de Luna Nueva, y no existen más mareas que las solares.

El eje de rotación de Kerima es perpendicular a su órbita alrededor de la estrella Sol. Todos los días y noches de Kerima tienen la misma duración, 12 horas, y no hay variación de las condiciones climatológicas a lo largo del año. Para saber en qué época del año se está se usa la posición de las estrellas. En sitios civilizados, como la ciudadela, se lleva la cuenta de los días y los años. La ciudad de Kerima está colocada en la franja de primavera permanente.

COMBATE TRIDIMENSIONAL

Dado que es muy posible que se dé el combate aéreo, damos una serie de normas que amplían las de RQA, págs. 29 y 33. Se usan dos fichas por criatura. En una trama hexagonal se lleva los movimientos en planta y en otra cuadriculada (una hoja de cuaderno) se registran las alturas sobre el suelo o los techos.

La distancia a usar para el cálculo del alcance de las armas será la distancia horizontal, más el doble de la distancia vertical si el objetivo está por encima del atacante. Los modificadores de las posibilidades de ataque son:

+10 Blanco atacado desde una altura superior.
-10 Blanco atacado desde una altura inferior.
-10 Blanco en movimiento.
-10 Atacante en movimiento.
-10 Atacante no habituado a volar.

El movimiento está limitado por el ángulo máximo de ascensión, que no puede ser superado, y el ángulo máximo de descenso, que si es superado se entra en barrena. En una caída en ba-

rrena se desciende cada asalto (10*nº de asaltos cayendo) en metros. Para salir de la barrena se debe sacar en 1d100 menos de DES*3. Si tras un Empujón el blanco "cae al suelo" se considera que ha entrado en barrena. Si las heridas impiden a una criatura el uso de los órganos de vuelo (pecho o alas), o queda inconsciente, caerá en barrena y no podrá intentar salir de ella hasta recuperar la consciencia o se cure las heridas.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS

VOSSAHDOI

Las características son las de humanos normales, salvo las que indicamos a continuación:

Ala D
PA ...
PG ...

Cabeza
PA ...
PG ...

Ala I
PA ...
PG ...

Pecho
PA ...
PG ...

Brazo D
PA ...
PG ...

Abdomen
PA ...
PG ...

Brazo I
PA ...
PG ...

Pierna D
PA ...
PG ...

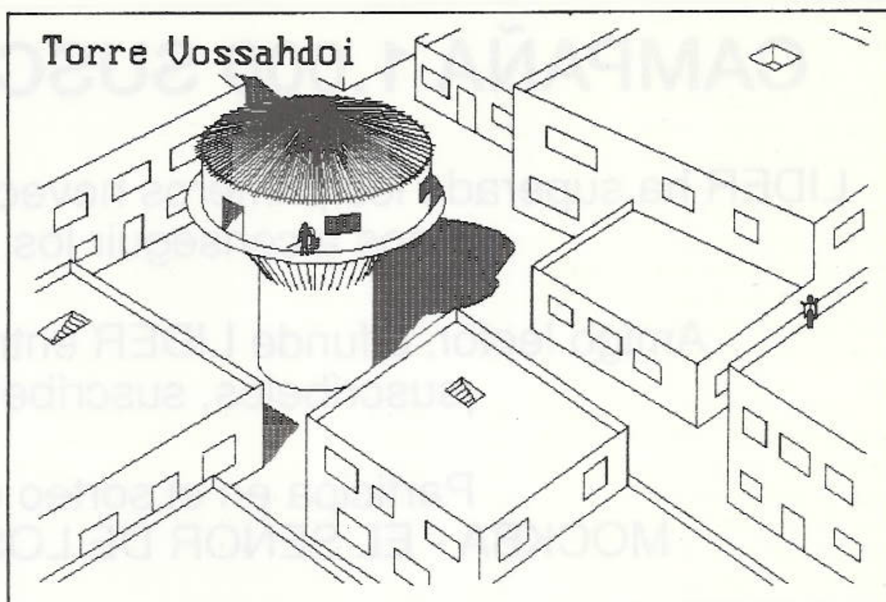
Pierna I
PA ...
PG ...

Tabla Localizaciones Golpe
(Sólo en Vuelo)

C.C.	Localiz.	Misil
01-04	Pierna D	01-03 (.33)
05-08	Pierna I	04-06 (.33)
09-11	Abdomen	07-09 (.33)
12	Pecho	10-13 (.40)
13	Ala D	14 (.17)
14	Ala I	15 (.17)
15-16	Brazo D	16-17 (.25)
17-18	Brazo I	18-19 (.25)
19-20	Cabeza	20 (.33)

TAM - 5+2D6
Mov - andando 3
volando 6 máx. 4 min.
Angulo máx. ascenso - 1/3 (18º)
Angulo máx. descenso - 1/2 (27º)

En su lengua el nombre Vossahdoi significa "Hijos del Viento". Sus huesos están huecos, resistentes pero frágiles. Las armas contundentes les producen doble daño, al romperles los huesos. Para el cálculo del Empujón se usan los puntos de daño sin doblar.



Al volar no pueden llevar una CAR superior a la mitad de sus puntos máximos de fatiga o entrarán en barrena, y no podrán salir de ella hasta librarse del exceso de CAR. Por ello suelen ir sin ropas ni armadura, y sólo transportan sus armas para cazar o guerrear. Sus armas habituales son arco corto y jabalinas.

Las alas son su punto débil ya que de quedar inútiles no podrían refugiarse en sus torres y serían muertos por los Poku. Para defenderse usan el conjuro de Protección y cuando están en tierra pliegan sus alas, usar la tabla de localizaciones para humanoides. Para despegar necesitan 10 metros de terreno despejado donde tomar velocidad o 3 metros de espacio y luego una caída de 2 metros.

Las casas Vossahdoi están construidas sobre resistentes torres de 8 metros de altura, que impiden que los Poku puedan alcanzarles o derribarles. Son excelentes constructores y sacan los materiales de las casas cercanas.

Adoran a la parte de Luz de la Madre. Sus sacerdotes son siempre hembras. Estas al nacer ingresan en el Círculo, donde aprenden los Misterios Inferiores, algo de magia e historias de la tribu. Al llegar a la pubertad, aquellas que quieren y están dotadas (5%-10%) entran en el Círculo Interior donde se inician en los Grandes Misterios, convirtiéndose en sacerdotisas de La Madre. Aquellas que no ingresan permanecen en el Círculo y continúan con el aprendizaje de magia y otros conocimientos, toda su historia y tradición es oral. El Círculo Interior es quien controla la tribu, pero en asuntos muy graves se convoca al Círculo para asesorarse.

Los Vossahdoi aceptan que, con la gracia de La Madre, las hembras conciben ellas solas a sus crías. Esta creencia es reforzada por la inexistencia de machos entre los Poku. Una de las enseñanzas de los Grandes Misterios es que, además de la bendición de La Madre, es necesaria la participación de un macho en la concepción. Este secreto, como el resto de los Grandes Misterios, está prohibido revelarlo bajo pena de defenestración.

Aquellos machos que destacan en el combate son introducidos en el Escudo y se les llama Escudos, soldados. Son mantenidos por la tribu y se dedican a la vigilancia y protección de la tribu frente a los Poku. No son admitidas hembras Escudo, la pérdida de un macho no es tan grave como la de una hembra, lo que no significa que no haya buenas guerreras. Ser un Escudo es el puesto de mayor responsabilidad que puede obtener un macho.

Las posibles profesioens de los PJ son:

– Macho cazador: pasa el día cazando los grandes conejos de la zona y otros animales, también intenta conseguir raíces o frutas. Sabe conservar la carne y curtir las pieles que usa en su casa.

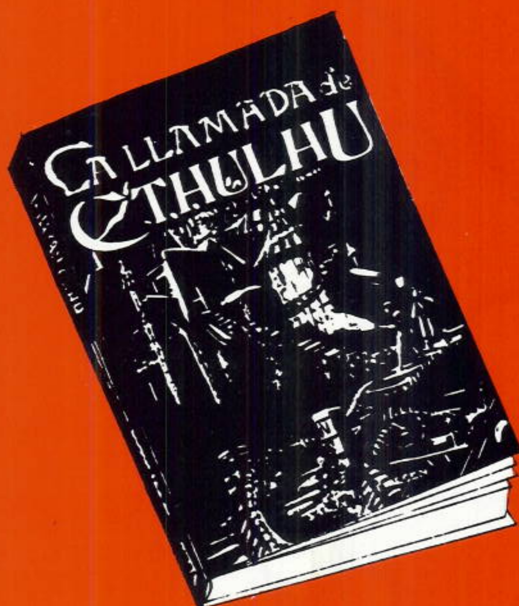
– Hembra cazadora: dedica parte de su tiempo a la caza, pero también debe estudiar y realizar los ritos de iniciada de La Madre. En ausencia de sacerdotisas se ocupan de organizar el pueblo y de solucionar los problemas.

– Escudo: desde joven se ha dedicado a la protección de la tribu y ha luchado varias veces contra los Poku.

– Sacerdotisa: Son las guías espirituales y terrenales de la tribu. Dedican todos sus esfuerzos a la adoración de La Madre y conseguir su bendición.

LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.